平成2年2月1日発行（毎月1回1日発行）第8巻 第2号 通巻75号 昭和59年2月6日第三種郵便物認可

Magazine for Home Personal Computer System

MSXマガジン

特集

RPGコンストラクションツール Dante

●キミのオリジナルRPGを作ることができる待望のツールが登場したのだっ!!

激ペナ2（パコンパコン）：ファミスタ（カキンカキン）トーナメント大会

SONY

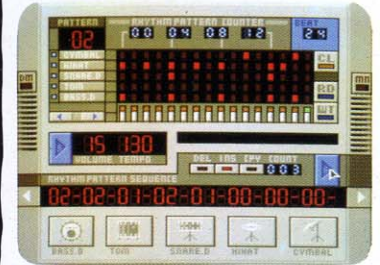
(ヤサシイ。

【ミュージックだ。】

「F1シンセサイザー」ついた。

もはや音楽に欠かせないシンセサイザー。今度のF1XV付属のクリエイティブツールⅠは、そのシンセの機能を一杯詰めて誕生。しかもFM音源対応。迫力のサウンドだ。

「君はミュージシャンだ」

だれでもヤサシク音楽づくりが楽しめる『F1シンセサイザー』登場。4つのモードで誰でも簡単に作曲家になれる。

ヤサシイの①.楽譜作成モード。グラフィックボールを使うとスイスイ楽譜が入力出来てしまうのだ。

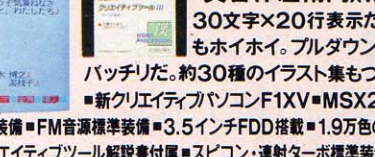
ヤサシイの②.リズム作成モード。曲のバックに流れるリズムだってカンタンにタンタンタンタン!と刻めちゃう。

ヤサシイの③.オリジナル音メイキングモード。自分だけのオリジナルサウンドを作るモードだ。サンプルデータも付いているからヒントにしてほしいな。

ヤサシイの④.スコアプレイモード。楽譜が出来たら即、演奏出来る。作成した楽譜からどんな曲がとびだすかな。

(みんなにスゴイ。)

(タノシイ。)

【アニメだ。】

「らくらくアニメ」ついた。

グラフィックは楽しい。でも、絵が動いてしかも音がついたら、もっとタノシイ。F1XVのクリエイティブツールⅡは、そんなアニメーションの夢をかなえてくれる。さらに、MSXボイスレコーダー、キーボードレッスン、グラフィックエディターVer.2.0もついているんだ。

「君はアニメーターだ」

アニメを作るのは大変!と思っているかな?とんでもない。「らくらくアニメ」なら気分はもうアニメーターだ。

オット、ジラゴの得意技

タノシイの①. XV付属の『グラフィックエディター』で作った絵を字幕を入れてアニメ表示できる。(『ボイスレコーダー』で取り込んだ音を効果音としても使える。)

平和な街東京

タノシイの②. アニメサイズは画面4分割から最大16分割まで。サイズはいろいろ簡単に変えられる。らくらくアニメサンプルも付いている。参考にしてほしい。

さらにタノシイ。ビデオデジタイザー HBI-V1新登場。

テレビやビデオの画像をMSX2+の1.9万色の自然画に変えて取り込んでしまう。それがビデオデジタイザーだ。そうやって取り込んだ画像は、もちろん『らくらくアニメ』でアニメ化できる。MSX2にも対応しているぞ。

MSX2/MSX2+ HBI-V1 標準価格29,800円(税別)

みんなのためのワープロ、ついた。

XVに、おなじみのワープロソフト『文書作左衛門XVバージョン』、ついた。30文字×20行表示だから長い文書の編集もホイホイ。プルダウンメニューで使い勝手もバッチリだ。約30種のイラスト集もついている。

■新クリエイティブパソコンF1XV■MSX2+仕様■JIS第1第2水
ROM、MSX-JE標準装備■FM音源標準装備■3.5インチFDD搭載■1.9万色の自然画モード
SIC文法書・解説書、クリエイティブツール解説書付属■スピコン・連射ターボ標準装備

ディスクがついた
クリエイティブパソコンF1XV
-F1XV 標準価格69,800円(税別)

MSX2+ ♪ 新発売

別売 トリニトロンカラーモニター CPS-14F1 標準価格60,000円(税別)

別売 アクティブスピーカー SRS-150EX(2台1組) 標準価格24,300円(税別)

別売 サーマルカラー漢字プリンター HBP-F1C 標準価格49,800円(税別)

別売 グラフィックボールGB-6 標準価格9,800円(税別)

Magazine for Home Personal Computer System

CONTENTS FEBRUARY 1990

COVER
イラスト/佐久間良一
デザイン/荒井 清和
製 版/宮田 英樹

発行所 株式会社アスキー 〒107-24 東京都港区南青山6-11-1 スリーエフ南青山ビル ☎03-486-4505

MSX SOFT TOP 30

注目ソフト	順位	先月の順位	ソフト名
⇧	1	―	ディスクステーションスペシャルクリスマス号
⇧	2	―	プロ野球 ファミリースタジアム
⇧	3	―	アレスタ2
	4	1	ワンダラーズ フロム イース
⇧	5	―	銀河英雄伝説
⇧	6	―	ピーチアップ 創刊号
⇧	7	―	シュヴァルツシルト
	8	4	水滸伝・天命の誓い
⇧	9	―	ウィザードリィ2
	10	3	激突ペナントレース2
	10	9	ファイアーホーク
⇧	12	―	維新の嵐
	13	5	信長の野望・戦国群雄伝
	14	6	テトリス
⇧	15	―	倉庫番パーフェクト
	16	7	上海II
	17	2	ディスクステーション7号
⇧	17	―	アンジェラス
⇧	19	―	グラムキャッツ
	20	12	シンセサウルスVer.2.0

ディスクステーションが、ひさびさに1位に返り咲いたぞ。みなさんが期待していたファミスタの登場も、うれしいね。光栄軍団は、維新の嵐が加わって3本になった。とにかく今月の上位には、初登場のソフトのめじろ押しだ。それに、ちょっとエッチなソフトもがんばっているぞ。来月はどうなるか、楽しみだなー。

ジャンル

アクション / ロールプレイング / アドベンチャー / シミュレーション / パズル / アプリケーション / テーブルゲーム

集計方法

このランキングは、9ページに記載されている全国の調査協力店から寄せられた、実際のゲームの販売本数に基づき集計されたものです。

集計期間

1989年11月6日から12月5日までの期間が対象となっています。

※標準価格(メーカー希望小売価格)には、消費税は含まれておりません。

メーカー名	対応機種	メディア	価格	ジャンル	得点
コンパイル	MSX2	2DD	3880円		3780
ナムコ	MSX2	メガROM	7800円		1870
コンパイル	MSX2	2DD	6800円		1660
日本ファルコム	MSX2	2DD	8700円		1540
ボーステック	MSX2	2DD	8800円		1370
もものきはうす	MSX2	2DD	3800円		1280
工画堂スタジオ	MSX2	2DD	9800円		1270
光栄	MSX2	2DD メガROM	9800円 11800円		1070
アスキー	MSX2	2DD	9800円		1060
コナミ	MSX2	メガROM	6300円		930
ゲームアーツ	MSX2	2DD	7800円		930
光栄	MSX2	メガROM	11800円		840
光栄	MSX2	2DD メガROM	9800円 11800円		740
BPS	MSX2	2DD	6800円		680
マイクロキャビン	MSX2	2DD	6800円		550
システムソフト	MSX2	2DD	6800円		490
コンパイル	MSX2	2DD	1940円		350
エニックス	MSX2	2DD	8200円		350
ドット企画	MSX2	2DD	6800円		330
BIT²	MSX2	2DD	7800円		290

注目ソフト	順位	先月の順位	ソフト名	メーカー名
	21	19	FMパナアミューズメントカートリッジ	パナソフト
	22	—	ガンシップ	マイクロプローズジャパン
	23	26	やじうまペナントレース	ビクター音楽産業
	24	12	SUPER大戦略	マイクロキャビン
	25	10	クリムゾンII	クリスタルソフト
	26	18	A列車で行こう	ポニーキャニオン
	27	8	ローグ・アライアンス	スタークラフト
	28	—	ピンクソックス	ウェンディマガジン
	29	—	HALNOTEツールコレクションDISKALBUM32	アスキー
	29	—	ぎゅわんぶらあ自己中心派2自称!強豪雀士編	ゲームアーツ

TOP5

1 ディスクステーションスペシャルクリスマス号

●アプリケーション　●コンパイル

ここしばらく2位止まりだった『ディスクステーション』だけど、このスペシャルクリスマス号で見事1位に返り咲きしたのだ。なんたって、これが最後のスペシャル号、内容のほうもスバラシイぞ。メインとなるゲームは、2本。サンプリングでキャラクターが歌ったりしゃべったりするRPG『魔導物語』と、RPGをボードゲームにアレンジした『ルーンマスター』だ。どちらもこれ1本でそのまま発売できそうな、よくできたゲーム。期待の大きい先取りプレイまでできちゃうんだから、売れるのも納得できるよね。

2 プロ野球 ファミリースタジアム

●アクション　●ナムコ

やっぱり、という声が聞こえてきそうだ。初登場でいきなり2位におどり出たのは、前評判も高かった『プロ野球 ファミリースタジアム』。発売延期で読者をやきもきさせていただけに、発売直後の売れ行きにはすさまじいものがあったのだ。それではここで、ファミスタの人気を分析してみよう。まずは発売決定当初はMSX２＋専用の予定だったのが、MSX２でも遊べるようになったこと。次に極力シンプルな操作でプレイできるゲームシステムだ。このぶんだとしばらくは〝ファミスタフィーバー〞が続きそうだね。

3 アレスタ2

●アクション　●コンパイル

話題のシューティングゲーム『アレスタ２』が初登場で３位に登場した。しかしまあ、当然といえば当然だよね。１位になってもおかしくないぐらいよくできているんだから。昔からコンパイルのシューティングって出来がいいので定評があったんだけど、今回の最新作、アレスタ２を見てそれをつくづく感じたね。グラフィックはきれいだし、キャラの動きもいい、操作性も抜群だ。それになんといっても難易度のバランスがいい。最初は難しいんだけど、練習すれば誰でもそのうちクリアーできちゃう。これは大切なことだよね。

今月の注目ソフト

7位 シュヴァルツシルト

未来の宇宙を舞台にした、SFシミュレーションだ。戦闘シーンにはアニメーションが取り入れられて、迫力タップリ。プレイヤーは、ジロ星団のサンクリ星国の皇太子となって、より高度な戦艦を建造し、戦いを勝ち抜くのだ。

TAKERU TOP10

今月は、『野球道』が１位だ。このソフトは、野球監督の生活をリアルに体験できるシミュレーションゲーム。監督のする仕事はいろいろあって、たいへんかもしれないけど、リーグ優勝した日には涙が流れるほど感動するぞ。MSXマガジンの『吉田建設』は、残念ながら２位になってしまった。でも、野球道のように強力な新作ソフトの登場なら、Mマガとしてもとてもうれしいね！

ランク	ソフト	メーカー名	機種	TAKERU価格［税込］
1	野球道	日本クリエイト	MSX2	7700円(3.5D)
2	吉田建設	MSXマガジン	MSX2＋	4500円(3.5D)
3	リップスティック・アドベンチャー	フェアリーテール	MSX2	6800円(3.5D)
4	パワフルまあじゃん2データ集Vol.2雅子ちゃん組	デービーソフト	MSX2	2600円(3.5D)
5	LASER FIGHT	ログインソフト	MSX	2000円(3.5D)
6	T&EマガジンディスクスペシャルVol.2	T&Eソフト	MSX2	2600円(3.5D)
7	ディスクステーション4号	コンパイル	MSX2	2000円(3.5D)
8	パワフルまあじゃん2データ集	デービーソフト	MSX2	2600円(3.5D)
9	シミュレーションだよ全員集合!	MSXマガジン	MSX2	2000円(3.5D)
10	吉田工務店	MSXマガジン	MSX2	3600円(3.5D)

●12月４日現在

4 ワンダラーズ フロム イース

●ロールプレイング　●日本ファルコム

あらら、先月の勢いはどうしちゃったんでしょう。先月の初登場1位という衝撃的デビューで疲れが見えてきたのか、今月は3ランクのポイントダウン。とはいえ、読者が選ぶTOP20ではもう12位に食い込んでいるあたり、『ワンダラーズ フロム イース』の実力やまだまだおそるべし、といったところでしょうか。ユーザーの人気も上々だし、来月のランクも期待してよさそうだね。でも、このゲームのグラフィックってホントにきれい。万年雪におおわれた山脈や夕焼けのシーンなど、解き終わったあとで印象に残る場面がたくさん散りばめられているのだ。

5 銀河英雄伝説

●シミュレーション　●ボーステック

田中芳樹原作の人気長編小説をシミュレーションゲームにしたものが、この『銀河英雄伝説』。いきなり5位に初登場という快挙をなし遂げたのだ。その人気の秘密は、やはり原作に劣らない内容にあるだろう。ふつう、原作がある場合そのイメージが先行してしまって、ゲームのほうはもう一歩、というものが多い。でも銀河英雄伝説は、原作のイメージを損なわずに、シミュレーションファンを満足させることに成功したのだ。艦隊とシナリオを増やしたパワーアップ&シナリオ集も発売されたことだし、今後はそちらのほうの動向も気になるところだね。

読者が選ぶ TOP20

『ワンダラーズ フロム イース』が、12位で初登場だ。さて、MSXマガジンBHS（ベストヒット・ソフトウエア）賞を受賞するソフトは何かそろそろ楽しみになってきたね。応援ヨロシク。

ランク	前回	ソフト	メーカー名	得票数
1	1	イースⅡ	日本ファルコム	998
2	2	SUPER大戦略	マイクロキャビン	658
3	3	ラスト・ハルマゲドン	ブレイングレイ	613
4	4	スナッチャー	コナミ	564
5	5	信長の野望・戦国群雄伝	光栄	522
6	6	三國志	光栄	405
7	8	ハイドライド3	T&Eソフト	390
8	9	テトリス	BPS	383
9	10	激突ペナントレースⅡ	コナミ	377
10	7	ゴーファーの野望 EPISODEⅡ	コナミ	360
11	11	THEプロ野球 激突ペナントレース	コナミ	255
12	−	ワンダラーズ フロムイース	日本ファルコム	207
13	12	信長の野望・全国版	光栄	198
14	13	カオスエンジェルス	アスキー	179
15	14	ぎゅわんぶらあ自己中心派	ゲームアーツ	158
16	15	蒼き狼と白き牝鹿 ジンギスカン	光栄	157
17	16	マスターオブモンスターズ	システムソフト	155
18	19	F-1スピリット3Dスペシャル	コナミ	142
19	17	ゼビウス	ナムコ	134
19	18	ドラゴンクエストⅡ	エニックス	134

●12月4日現在

調査協力店リスト

北海道

ラルズプラザパソコンランド ☎011-221-8221
デービーソフト ☎011-222-1088
九十九電機札幌店 ☎011-241-2299
光洋無線電機EYE'S ☎011-222-5454
パソコンショップハドソン ☎011-205-1590

東北

庄子デンキコンピュータ中央 ☎022-224-5591
デンコードーDaC仙台本店 ☎022-261-8111
デンコードーDaC仙台東口店 ☎022-291-4744

東京

サトームセンパソコンランド ☎03-251-1464
コム MICRO COMPUTER SHINKO ☎03-251-1523
ヤマギワ　テクニカ店 ☎03-253-0121
ラオックス　中央店 ☎03-253-1341
第一家電ableパソコンシティ ☎03-253-4191
真光無線 ☎03-255-0450
石丸電気マイコンセンター ☎03-251-0011
富士音響マイコンセンターRAM ☎03-255-7846
マイコンショップPULSE ☎03-255-9785
マイコンショップCSK新宿西口店 ☎03-342-1901
ソフトクリエイト渋谷本店 ☎03-486-6541
J&P 渋谷店 ☎03-496-4141
池袋WAVE ☎03-5992-8627
J&P 八王子そごう店 ☎0426-26-4141
ムラウチ八王子 ☎0426-42-6211
J&P 町田店 ☎0427-23-1313
まちだ東急百貨店　コンピュータショップ ☎0427-28-2371

関東

パソコンランド21太田店 ☎0276-45-0721
パソコンランド21高崎店 ☎0273-26-5221
パソコンランド21前橋店 ☎0272-21-2721
ICコスモランド　あざみ野店 ☎045-901-1901
鎌倉書店 ☎0467-46-2619
多田屋サンピア店 ☎0475-52-5561
西武百貨店大宮店 コンピュータフォーラム ☎048-642-0111
西武百貨店所沢店 コンピュータフォーラム ☎0429-27-3314
ボンベルタ上尾 ☎048-773-8711
ラオックス志木店 ☎0484-74-9041

中部

真電本店 ☎025-243-6500
PiC ☎025-243-5135
三洋堂パソコンショップΣ ☎052-251-8334
カトー無線本店 ☎052-264-1534
九十九電機名古屋1号店 ☎052-263-1681
パソコンショップ　コムロード ☎052-263-5828
すみやパソコンアイランド ☎0542-55-8819
うつのみや片町店マイコンコーナー ☎0762-21-6136

大阪

ニノミヤパソコンランド 大阪駅前第4ビル店 ☎06-341-2031
マイコンショップCSK ☎06-345-3351
J&P阪急三番街店 ☎06-374-3311
上新電機あびこ店 ☎06-607-0950
ニノミヤエレランド ☎06-632-2038
プランタンなんばパソコンソフト売場 ☎06-633-0077
ニノミヤ別館 ☎06-633-2038
J&Pテクノランド ☎06-634-1211
上新電機日本橋5ばん館 ☎06-634-1151
J&Pメディアランド ☎06-634-1511
上新電機日本橋7ばん館 ☎06-634-1171
上新電機日本橋3ばん館 ☎06-634-1131
上新電機日本橋8ばん館 ☎06-634-1181
上新電機日本橋1ばん館 ☎06-634-2111
NaMUにっぽんばし ☎06-632-0351
J&P千里中央店 ☎06-834-4141
上新電機泉北パンジョ店 ☎0722-93-7001
ニノミヤムセン阪和店 ☎0724-26-2038
上新電機きしわだ店 ☎0724-37-1021
上新電機いばらき店 ☎0726-32-8741
J&Pくずは店 ☎0720-56-7295
J&P高槻店 ☎0726-85-1212
上新電機せっつとんだ店 ☎0726-93-7521
上新電機いけだ店 ☎0727-51-2321

近畿

上新電機わかやま店 ☎0734-25-1414
ニノミヤムセンパソコンランド和歌山店 ☎0734-23-6336
J&P和歌山店 ☎0734-28-1441
上新電機やぎ店 ☎07442-4-1151
上新電機たわらもと店 ☎07443-3-4041
J&P京都寺町店 ☎075-341-3571
パレックスパソコン売場 ☎078-391-7911
三宮セイデンC-SPACE ☎078-391-8171
J&P姫路店 ☎0792-22-1221
上新電機にしのみや店 ☎0798-71-1171

中国・四国

ダイイチ広島パソコンCITY ☎082-248-4343
紀伊国屋書店岡山店 ☎0862-32-3411

九州

カホマイコンセンター ☎092-714-5155
ベストマイコン福岡店 ☎092-781-7131
トキハマイコンセンター ☎0975-38-1111
ダイエー宮崎店 ☎0985-51-3166

NEW SOFT

寒いぜ！　こんな季節は暖かい部屋の中でお餅でも食べながらゲームをするのが一番だ。では、今月のニューソフト情報を紹介しよう！

お待たせ、最新情報をキミに!
ドラゴンスピリット

発売が待たれる『ドラゴンスピリット』なんだけど、どうやら開発が遅れそうな雰囲気なのだ。しかし、Mマガではこのゲームの最新バージョンを入手することに成功した。さっそく紹介しよう。

『ドラゴンスピリット』の開発が遅れているらしい。当初は12月発売予定だったのが、この調子だと1月末までに、出ているかどうかも危ないようだ。まあ、しかしこれは逆に考えれば、時間をかけてより完成されたゲームに熟成させている、ということもできる。もうすでに遅れてしまったわけだから、焦って中途半端なものを出すよりは、少々遅れても完成度の高いものにして発売してほしいね。だから、今月号では12月10日時点での最新バージョンの写真を載せておく。完成したときには画面が少し違っているかもしれないけど、その点はお許し願いたい。

ではここからはドラゴンスピリットMSX版が完成するとどんなゲームになるかを説明していこう。このゲームはちょっと前にゲーセンでヒットしたシューティングゲームだということは知っているよね。そのときは、あまりにも難しかったためにマニアうけしかしなかったんだけど、難易度を下げたニューバージョンが出たとたん、火がついたようにヒットし始め大人気ゲームになった。MSX版はこのニューバージョンに忠実な移植になるらしい。まったく同じと言うわけにはいかないだろうけど、

タマゴはパワーの源

赤いタマゴ

赤い卵を割り、飛び出してきた赤い玉を3個取ればドラゴンの火力が1段階上昇するのだ。火力は3段階まで上がる。

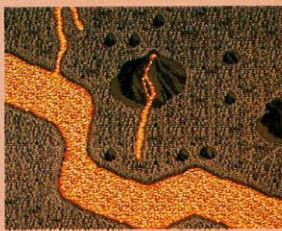
青いタマゴ

青い卵を割ると、中から青い玉が飛び出してくる。これを取るとドラゴンの首が1本増えるぞ。首は3本まで増やせる。

AREA1 カルスト

海とカルスト台地の取り合わせが美しいエリアだ。1面なので、さすがに難易度はまだまだ低い。誰でも簡単にクリアできるだろう。首の長い海竜がボスキャラだ。

AREA2 火山

場面は一転して火山地帯へ。噴き上げる溶岩、飛んでくる火山弾、火の鳥フェニックスまでが容赦なく襲いかかってくる。ここが、ドラゴンスピリット最初の難関だ。

AREA3 密林

火山を越えるとそこにはジャングルがあった。大ガエルや孔雀など、早く倒さないと危険が大きくなる敵が多いエリアだ。このあたりからマップを覚えないとダメ。

AREA4 砂漠

次は広大な砂漠。大サソリやアリジゴクたちがゆくてを阻む。砂漠の脅威、砂嵐。ここでは自然さえも強敵となってしまう。ここは、まさに死の世界なのだ。

エリアはぜんぶで9つ!

ステージ構成や敵キャラはアーケード版と極力同じにしたいとナムコでは言っていたぞ。縦画面だったアーケード版に近付けるため、MSX版では画面の左右を少しずつカットし、縦長にして使うようだ。左右の見えないマップ部分は画面が横にスクロールすることによって自由に動き回れるというわけだ。この機能は敵から逃げたり、弾を消したりするのに使えるんだ。アーケード版でもこのテクニックを使わないと難しい場所がいくつかあったよね。

さて、今回入手したバージョンを見ていちばん驚いたのは、エリア8のマップがあったことなのだ。アーケード版を知っている人にはわかると思うけど、この面は暗黒面といって、暗闇の中で前方を照らすサーチライトだけを頼りに進まなくてはならないエリアなんだ。ほかのゲーム専用機では実現できずにカットされたこのエリアが、MSXで再現される！　こいつは凄いことだぞ。ここまでやってくれるのだから、遅れているのも納得できるな。これだけでも十分発売を待つ価値はある。いや、やっぱり待ちきれなーい！

シューティング
■ナムコ
■MSX2・2DD
■発売日未定
■価格未定

AREA5 洞窟

砂漠の終わりにあった入り口から洞窟の中に突入だ。通路は狭く、微妙なコントロールが必要になる。しかも、恐ろしいことに洞窟の壁が迫って来る！　逃げろ！

AREA6 氷河

洞窟を抜けるとそこは白銀の世界だった。しかし、美しさとは裏腹に、息をつく暇もないほど厳しい攻撃が繰り広げられる。ここが第2の難関なのだ。

AREA7 海底

氷河を守るボスを倒し、ドラゴンは海に潜った。ザウエルの宮殿はこの海の底深くに沈んでいる。あともう少し。だが、敵もそう簡単には進ませてくれないようだ。

AREA8 暗黒

深海の裂け目に突入した。そこは暗闇に支配されている。頼れるのは、闇に光る自分の瞳の光だけ。まさに一寸先は闇。カンと運が生死を左右するエリアだ。

AREA9 魔宮

ついにザウエルの宮殿にたどり着いた！　傷つき疲れたドラゴンに、激しい攻撃が容赦なく襲いかかる。果たして勝ち目はあるのか？　それはキミの腕にかかっている。

サイバーパンクだねえ

SDスナッチャー

グラフィックからはクールなサイバーパンクものだと思わせた『スナッチャー』、しかし実際はギャグの嵐。そしてこのRPG版も……そう、そうなのです。

⬆1度会った人物とも、何度か話してみることが必要だ。よくしゃべるぞー。

先月号でもちょっとだけ紹介した、あの『スナッチャー』のRPGバージョン『SDスナッチャー』。今月はスーパーデフォルメ化したキャラクターの姿とともに、ストーリーを紹介しよう。

事件の発端は2039年12月22日に起こったSOS 4003便の墜落事故。遺体の中から謎のバイオノイドが発見されたのである。この直後からスナッチャーの進出は急激に開始され、わずか2ヵ月の間に、ネオ・コウベ・シティーの6パーセントを占拠、22パーセントにスナッチャーを送り込む状態にまでなった。

⬆スナッチャーは紫外線に弱いらしく、日光照射時間の短い冬に行動する。

スナッチャーは冬になると現われ、人を殺害したあと本人とすり替わって社会に浸透していく。人工の皮膚で覆われ、汗をかき、血も流すので本人との見分けはほとんどつかない。

日本政府はスナッチャーの脅威に対して、警視庁内の対スナッチャー組織として〝ジャンカー部〟を設立した。そして少数の優秀な人材のみ採用されるこのジャンカー部に、ギリアン・シードという男が配属となった。

登場人物はアドベンチャーゲームのスナッチャーとほぼ同じ。記憶喪失のギリアンと同じくその妻ジェミー。謎の賞金稼ぎの、ランダム・ハジルやノーベル賞を3度も授与された天才科学者ハリー・ベンソン。今回はハリーの助手としてジェフ・トネガワという青年も登場する。そのほかジャンカーの仲間としてベンソン・カニンガムやジャン・ジャック・ギブソン、そしてあの美しい受付嬢のミカ・スレイトンもいるぞ。

ストーリーが続編でないのが残念だが、スナッチャーの初心者でも楽しめるってわけだよね。

⬆子供のようなギリアンが画面上を歩きまわる。これでも推定31歳なのだ。

容姿は変わったけれど、心意気は変わってません

ここで主な登場人物の変わり果てた……いや、2頭身になってかわいくなった姿を紹介しよう。コナミで作ったこの人形たち、ひとつでいいから欲しくなっちゃうね。

ギリアン・シード

⬆記憶喪失の主人公。軍での特殊訓練を受けたのち、ジャンカー部に配属となった。

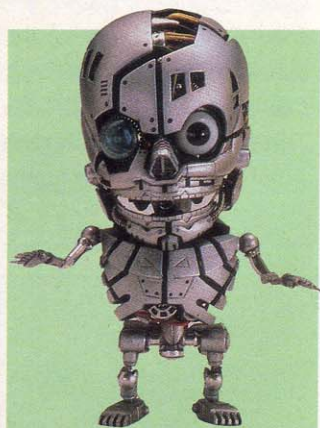
ジェミー・シード

⬆ギリアンの別居中の妻で、同じく記憶喪失。とーってもキレイなのだ。

ランダム・ハジル

⬆凄腕のバウンティー・ハンター、つまり賞金稼ぎ。詳しいことは謎に包まれている。

ハリー・ベンソン

⬆2頭身ですっかり人形のようになってしまったハリー。これでも天才科学者なのである。

スナッチャー

⬆皮膚が剝がれ落ち、その素顔を見たときはあれほど怖かったスナッチャーも、こうなってみるとなかなかかわいいもんだ。このまま走る姿を見てみたいね。

ロールプレイング
■コナミ
■MSX2・2DD(SCCカートリッジ付き)
■4月発売予定
■価格9800円［税別］

敵本拠地に単身で潜入し、キオ博士を救出せよ!

メタルギア2 SOLID SNAKE

ソリッドスネイク

前作『メタルギア』の斬新なゲームデザインはそのままに、ストーリーと内容をさらにスケールアップした『ソリッドスネイク』。リアルな設定に感激！

⬆メイン画面はほぼ前作『メタルギア』と同じ。画面の色の使い方がシブいのが特徴だ。

ときは1990年代後半。世界は核の脅威の時代に終わりを告げ、ようやく安定化の時代を迎えようとしていた。しかしそんな矢先、中近東に隣接する小国であるザンジバー・ランドに突如軍事政権が樹立。ザンジバー・ランドは世界各国の廃棄用核兵器貯蔵庫を襲撃し、

いまだ未廃棄であった核兵器を奪って、世界唯一の核武装を遂げたのである。

さらにザンジバー・ランドは隣国に対して無差別侵攻を開始したが、核を放棄した世界はそれに対抗する術を持たなかった。そう、世界に再び核の脅威が訪れたのだ。

またそのいっぽう、世界は石油資源の枯渇により、深刻なエネルギー危機に直面していた。そんななか、チェコの生物学者であるキオ博士は高純度の石油を精製する微生物〝OILIX(オイリックス)〟を発見。しかしそれを知ったザンジバー・ランドは、世界的な軍事優位を確保するために渡米中のキオ博士を拉致してしまったのだ！

というわけで、単身で敵地に潜入し、博士を救出するという任務が、元FOX HOUNDERのソリッドスネイクに下ったが……。

この『ソリッドスネイク』という言葉にピンと来たなら、キミはコナミの、それも『メタルギア』の相当なフリーク。じつはソリッドスネイクっていうのは、主人公のニックネームのこと。前作は2年前に出たゲームだけど、〝敵を倒す〟という従来のアクションゲームと違い、〝いかに敵に見つからないか〟ということに目的の置かれた斬新なゲームデザインが好評だった。

⬆トラックの下に隠れたりすることができるホフクモード

『ソリッドスネイク』はその独特な雰囲気をそのままに、さらに全体の内容をパワーアップ。なんたって、コナミ初の大容量3メガロムを使っているというんだから、このゲームに対するコナミの力の入れようもわかるというものだ。もちろん、前作にはなかったイベントもたくさん用意されている。なかでもおもしろいのが、プレイヤーのホフクモード。これを使うことで、トラックなどの障害物の下に隠れて敵をやりすごすこともできるようになっているのだ。より戦略性の高い展開が楽しめるぞ。

最終兵器〝メタルギア〟もまたまた登場するぞ

METAL GEAR

前作で敵の最終兵器として登場した〝メタルギア〟。このソリッドスネイクの副題でも使われているように、今回も登場することも間違いないだろう。ただ、前作と同じように敵の兵器として登場するのか、それとも主人公ソリッドスネイクの頼もしい武器として活躍してくれるのかは、まだ秘密になっているのだ。

ちなみに、同じくコナミが出している『スナッチャー』にも、主人公ギリアン・シードの相棒として〝メタルギア〟とほとんど同じ形をした〝メタルギアmkⅡ〟が登場している。コナミの開発の人たちは〝メタルギア〟に、よっぽど思い入れがあるんですね。スナッチャーのメタルギアみたいに、味方として登場してほしいね。

⬆『スナッチャー』にも登場する人気者

アクション
■コナミ
■MSX2・ROM
■今春発売予定
■価格7800円［税別］

期待のRPGついに完成!!

ファイナルファンタジー

話題のRPG『ファイナルファンタジー』の移植がとうとう完成した。発売を記念して、今月は戦闘シーンを中心に、モンスターやステータス画面を紹介してしまおう。この世界のマップも公開だ！

⬆静かな森の中にひっそりたたずむ城。中にはいったい誰が……。

『ファイナルファンタジー』の特徴のひとつは、戦闘シーンのアニメーションだね。でもこのゲームってモンスターはリアルなのに、自分たちのキャラクターは3頭身のデフォルメキャラなのだ。そいつらがリアルなモンスターに向かって剣を振って攻撃したり、魔法を使ったりするんだけど、これがじつにかわいいのだ。なんかほのぼのしちゃうんだよなぁ。

右下のマップはこのゲームの世界全体のマップだ。スタート地点はほぼ中央のコーネリア半島。どういう道順に冒険していくのか、想像しながら眺めてみてね。

ロールプレイング
■マイクロキャビン
■MSX2・2DD
■発売中
■価格7800円[税別]

魅力的なモンスター

何度も言ったと思うけど、これらのモンスターをデザインしたのはタイムボカンなどのタツノコアニメで有名な天野喜孝だ。ソノラマ文庫で菊地秀行の著書のカバーイラストを描いている人、と言ったほうがピンとくるだろうか。ひたすらうまい。

ステータス画面はこうなる！

⬆パーティーの大まかな状態を調べたり、武器や防具の装備をするモードだ。

⬆細かい特性値や、次のレベルまでの残り経験値を調べるときはこちら。

これがファイナルファンタジーの世界だ！

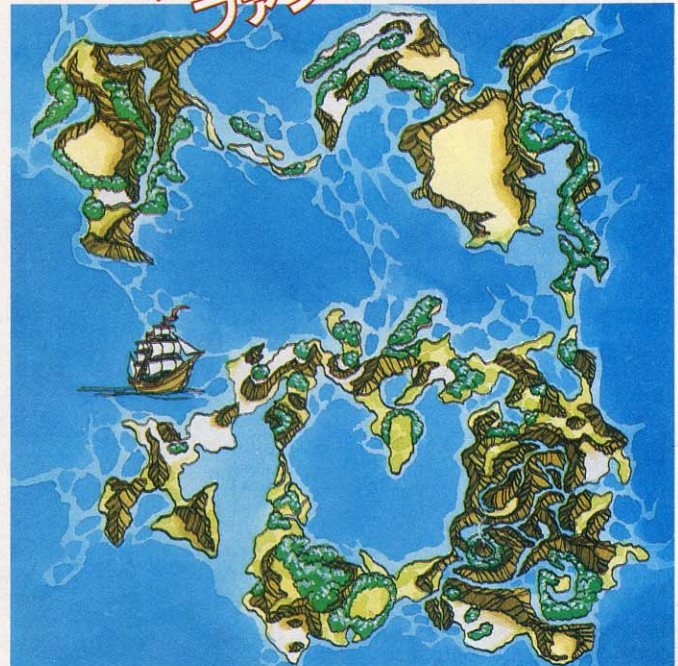
ビジュアル的な戦闘シーン！

このゲームの戦闘シーンは見ていて本当に楽しい。キャラの動きがなんとも愉快。とくにいいのは、ある程度ダメージを受けるとキャラがへたりこんじゃうことだ。なのに、戦う順番が来るとちゃんと立ち上がるんだ。もーさいこーにかわいい！

健康

疲労

死に

しゅぴぴーん

ドラゴン教育はやりがいがあるぞ！

ナビチューン　ドラゴン航海記

帆船に乗り込んで冒険をするアクティ。親のいないドラゴンに火を噴くことや空を飛ぶことを教え、成長させるのだ。親の気持ちがわかるようになるぞ、きっと。

➡この帆船で移動するわけだ。海の中にある大渦にうっかり巻き込まれたりしないように注意しよう。

広い海洋に浮かぶ島から島を帆船で渡り、未知の地を冒険していく。主人公であるアクティのパートナーとなるのは鷹のペルセスと、そしてドラゴンだ！

この『ナビチューン』の特徴はなんといってもドラゴンを教育しな

⬆町の中を歩きまわって情報収集だ。

⬆戦闘の勝敗はドラゴンにかかっている。

くてはいけないってこと。卵からかえすところから始まって、火炎学習、飛行学習などのコマンドをこなさなければ立派なドラゴンに成長してくれない。そして、ドラゴンを上手に育てるかどうかにゲームの勝敗がかかってくるのだ。

また、ドラゴンの体は時間の経過に従って成長していく。だからキチンと教育しておかないと、弱いくせに体ばかり大きい、情けないドラゴンになってしまう。

舞台となるのは海洋に浮かぶたくさんの島。もちろん帆船で移動するのだが、潮の流れや風の方向を考えて舵をとらなければならない。スタート時は手入れもしてない帆船なので思うように進まないけれど、お金を貯めて帆を買い替えたり、船大工に性能をアップしてもらったり、いずれは快速帆船を買ったりして帆船の成長を楽しむこともできる。帆船から釣った魚はいろいろと使い道がある。

やることはたくさんあるけれど、どの要素でも楽しむことができるのがうれしいね。ドラゴンの成長を見ていれば愛着もわくぞ。

ロールプレイング
■工画堂スタジオ
■MSX2・2DD
■発売日未定
■価格8800円[税別]

ファンタジーの世界を楽しもう

ラ・ヴァルー　魔晶伝紀

自然に囲まれた中世の国ヴェスガロス。世界の征服を可能にする石の大結晶のひとつが、邪悪な者の手に渡ってしまった。平和を取り戻すための冒険に出発だ！

➡うわー、すごい耳をしたおじいさんだ。何か困ったことがあるらしい。話を聞いて助けてあげよう。

さて、工画堂スタジオからはもう1本、『ラ・ヴァルー』が登場。これまたRPGだが、こちらは森と湖に囲まれた中世の美しい国、ヴェスガロスが舞台というファンタジーRPGだ。

この世には"ラ・メール"、"ラ・

⬆お城の上のほうには、いったい何が？

⬆コイツはどの攻撃方法に弱いのかな。

シエール"という2つの不思議な力を秘めた大結晶があり、この2つを手にした者は国を治める力を備える。これがヴェスガロスの伝説であった。あるとき、邪悪な魔法使いがそのひとつを手に入れた。もうひとつを手にし、世界を意のままにしようとしたその魔法使いは多くの魔獣を生み出した。そしてヴェスガロスは美しく平和な国から恐ろしい国へと変貌した。

ある老人からこの話を聞いた主人公のキミは、この国に平和を取り戻すために旅立った。

ストーリーは7部構成になっていて、それぞれボスが控えている。魔獣は約70種類。戦闘方法はいろいろあるので選択できる。

魔法を教えてくれる魔法使いは5人いる。あるアイテムを集めて持って行くと、アイテムの組み合わせによって違った魔法を教えてくれるのだ。しかし魔法をいっさい身につけずに、聖なる3つの武器を手に入れるという方法もある。

どの世界もと一ってもキレイだから目で楽しむことだってできるのだ。豪華なお城も登場する。

ロールプレイング
■工画堂スタジオ
■MSX2・2DD
■1月下旬発売予定
■価格8800円[税別]

ナムコの新作シューティングゲーム

バルンバ

『バルンバ』は多方向スクロールタイプのシューティングゲームだ。まるくてちっちゃい自機がかわいいんだ。でも見かけとはうらはらに、けっこう高性能なんだぜ。

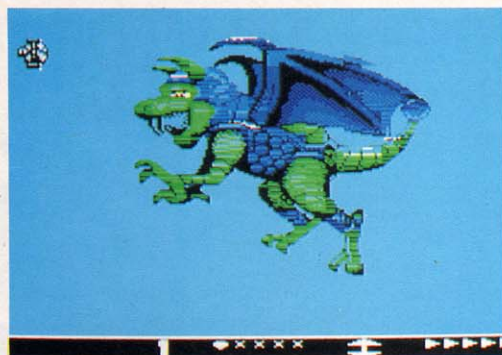
➡このゲームのボスキャラはみんな、ごらんの通りかなりでかい。こいつは倒しがいがありそうだ。

⬆弾の発射方向の切り替えがポイント

⬆おサカナさんにはさまれてしまった。

ナムコが『ドラゴンスピリット』と同時に密かに開発を進めていたシューティングゲームがこのゲーム、名前は『バルンバ』だ。神に誓ってもいいが、馬がルンバで踊るゲーム(なんやそれ?)じゃないぞ。自機が風船(バルーン)のようにまんまるだから、こういう名前がつけられたんだろう。

バルンバは強制スクロールタイプのシューティングゲームだけど、今までのものとはちょっと違う。もう、それこそ縦横無尽にスクロール方向が変わるのだ。少し進むとすぐに違う方向に進路が変わる。狭い洞窟を突き進むというより、上下左右に展開された巨大な迷路の中を進んでいく、というほうがぴったりくるかんじだ。

こういったスクロールシステムに対応するために自機の弾の撃ちかたも少し改良されている。ただひたすら前方だけに弾を撃つのではなく、プレイヤーが任意に発射方向を変えることが可能なのだ。その方向パターンは4種類で、ボタンを押すごとにローテーションしていく。

このシステムによって自機の後方にいる敵なども倒せるようになったわけだが、このことはとりもなおさず、敵が後ろからもガンガン出現することを暗示しているわけだ。プレイヤーはす速く発射方向を切り替えて、それに対応しなくてはいけないのだから大変だぞ。

シューティング
■ナムコ
■MSX・2DD
■発売日未定
■価格未定

アドベンチャーとRPGの融合作だ

レナム

アドベンチャーとロールプレイングの両方がいちどに遊べるお得なゲーム、それが『レナム』だ。発売日まであとちょっと、そこで今月はお買い得度を紹介しよう。

➡ここはスタート地点のラ・エールの街。ひとりでは心細い、とりあえず仲間探しから始めてみよう

先月に引き続き今月も『レナム』の情報をお届けしよう。このレナムは12月15日発売の予定だったんだけど、残念ながら発売日が少し延びてしまったのだ。新しい発売日は1月12日。この本が発売されたのが1月8日だから、もうちょっと待てば、店頭に並んでいる姿を見られるはずだ。そこで今回は、購入しようかどうか迷っている人向けに、参考になる話をしてみたいと思う。

このレナムはアドベンチャーとロールプレイングの中間に位置するゲームだ。街や城の中にいるときは完全にアドベンチャーの形式をとっていて、それ以外の街道やダンジョンではロールプレイング形式になっているのだ。どちらかというと、アドベンチャーのほうがやや多い割合で混合されているので、ゲーム展開はストーリー重視のものになっている。

気になる操作性だが、これについてはほとんど文句のない出来映えだ。ジョイスティック、マウスともに使用可能だし、反応速度も申し分ない。グラフィックは人によって好き嫌いはあると思うけど、なかなかきれいな絵が、けっこう高速に表示されるので、いいんじゃないのかな。ストーリーも、まるで小説のように二転三転するドラマチックな構成になっている。なかなかよく出来たおすすめソフトだよ。

⬆最初に仲間になるのは、ラ・エールの街の剣術大会で優勝した男、リークだ。

⬆戦闘シーンはこんな感じ。まるっきりロールプレイングとやりかたは同じだ。

アドベンチャー・ロールプレイング
■ヘルツ
■MSX2・2DD
■1月12日発売
■価格8800円［税別］

月刊化した新生DSを見てくれ!!

ディスクステーション

前号からパッケージも小さくなって、完全に月刊化した『ディスクステーション』。その月刊化第2号、DS2月号は、平成2年1月10日に発売でーす!!

➡2月14日はバレンタインデー。チョコレートほしいなー。

ここ数ヵ月というもの、『ディスクステーション』が毎月発売されて驚いている人も多いのではないだろうか？　それに、8号からパッケージが小さくなってしまったので、店頭で見つけづらかった人もいるんじゃないのかな。そう、ディスクステーションは前号から生まれ変わったのだ。

新生ディスクステーションはナンバー制から月号制に変わり、毎月8日に発売されることになったぞ。定価は一律1940円[税別]だ。月刊化になったことで、先取りソフトがよりタイムリーになり、ディスクマガジンとしての価値がますます大きくなったわけだね。

では、今回の2月号の内容を紹介しよう。これには先取りソフトが3本入っている。ひとつは隣のページで紹介している『レナム』。ふたつめはビクター音産の野球シミュレーション、『やじうまペナントレース』。そして3本目のソフトは、最近パワーアップシナリオ集が発売された『銀河英雄伝説』だ。このゲームって、キャラクターが美形だから女子高生に人気があるんだよね。これにいつものBGVとMマガ、Mファンの掲載ソフト、あとレトロシューティングゲームの『ガルケーブ』が入る予定だ。これから続々と発売される新生ディスクステーション、もう目が離せないぞ。

⬆『やじうまペナントレース』の画面だ。

⬆レトロゲーム『ガルケーブ』も入るぞ

アプリケーション
■コンパイル
■MSX2・2DD
■1月10日発売
■価格1940円[税別]

早い早い! 創刊2号さっそく登場

ピーチアップ　2号

噂のディスクマガジン『ピーチアップ』、もう遊んでみたかな。まだ創刊号の余韻が残っているというのに、もう2号が発売されるのだ。うれしーよなー。

➡ナースアカデミーのタイトル画面だ。看護婦の制服に弱い人にはたまらないものがあるだろう。

『ピーチアップ』創刊号はなかなか好評で、かなりの売れ行きを見せている。んで、あれから2ヵ月も経っていないのに、なんともう2号が発売されるのだ。いやはやなんともうれしいかぎり。この調子で発売していってほしいね。

⬆コズミックフリートの基本画面だ。

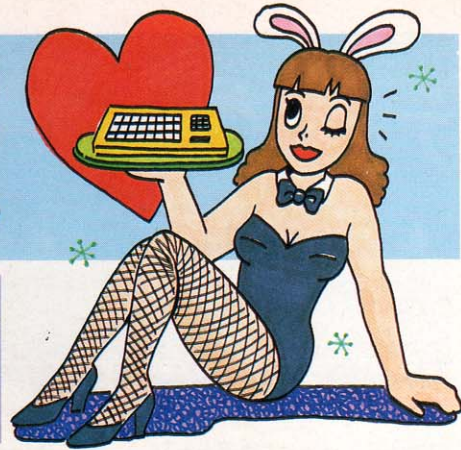
⬆この艦隊がアニメーションするのだ。

では、この2号の内容を紹介しよう。今回のディスクに入っているのはオリジナルソフト2本と、プチ・ゲーム・ボックスという簡単なゲーム集だ。もちろんこれもエッチなので安心してくれ。

では、肝心のオリジナルソフトを紹介しよう。まず、ひとつめは『ナースアカデミー』というアドベンチャーゲーム。コマンド選択式で、映画的なイメージのゲームということらしいけど、途中でクイズに答えなければいけないシーンなどもある、ちょっと変わったゲームだぞ。原画を描いたのは、その方面では有名な〝まいなあぼうい〟という人だそうです。ま、わかるかただけ納得してください。もう1本は『コズミックフリート』というシミュレーションゲームだ。これはようするに、古典的パソコンゲーム『スタートレック』に派手な戦闘シーンとエッチな絵が追加されたものだと思ってくれればいい。この2本とも、前回できなかったアニメーションに力を入れているので、そっちのほうもかなり期待できるはずだぞ。

アプリケーション
■もものきはうす
■MSX2・2DD
■1月25日発売
■価格3800円[税別]

菅沢美佐子の

全国新作予報

私の趣味は、ウインドーショッピング。これもいいな、あれも欲しいなと、あれこれ悩んでいるときが一番シアワセ。みなさんも、この新作予報のラインアップを見て、いまから、あれこれ悩んでね。

こんにちは。菅沢美佐子です。今月も新鮮な情報がいっぱいなの。さっそく紹介していきますので、ドキドキしながら読んでほしーい。

まず、システムソフトの新作『ロボクラッシュ』から。これはRPGとアドベンチャーの要素を盛り込んだ、SFシミュレーションゲームです。ある惑星を舞台にロボットバトルが繰り広げられ、最終的には歴代チャンピオンの操縦するロボットをすべて倒すことが目的となります。このロボクラッシュ、他機種でも発売される予定があるんだけれど、MSX版が一番早く出るのだそうです。うれしいね。発売は、3月の予定です。

シミュレーションといえば、工画堂スタジオでは『シュヴァルツシルト』の第2弾が、早くも予定されています。こちらも宇宙を舞台にした本格的なウォーシミュレーションゲーム。詳細はまだわからないけれど、前作を上回る内容であるということは、確実みたい。

もうひとつ、シミュレーションゲームの情報があります。前にもお伝えしたバンプレストの『SDガンダム ガチャポン戦士2 カプセル戦記』の画面写真が届きました。ファミコン版で人気があったこのゲーム、発売は3月ごろの予定です。今春はシミュレーションゲームが続々登場しそうな気配ですね。

⬆『SDガンダム ガチャポン戦士2 カプセル戦記』です。ふー、長いタイトル。

さて、次はコナミのニュース。『SDスナッチャー』と『ソリッドスネイク メタルギア2』の発売が待たれるコナミですが、その前に『クォース』というゲームが登場することになりました。これは、業務用ゲームからの移植で、シンプルなアクションパズルゲームです。ルールも簡単で、上から落ちてくるブロック群に下からブロックを撃ち込み、長方形に変形させて消す、というもの。単純だけどやり始めると止まらない、中毒性を持つゲームなのです。3月ごろには発売される予定です。

次は、うれしいうれしいエッチなゲームのお知らせ。ゼネラルプロダクツから登場する『電脳学園』です。クイズに正解すると、出題した女の子が服を脱いでくれるという、オーソドックスなタイプのエッチゲーム。このクイズというのがアニメ、SF、コミック、特撮などを中心に、600問にも及ぶマニアックな問題。これは、よっぽどその方面にくわしくなければ女の子を脱がすのは難しそう。発売は1月25日。そのあとⅡ、Ⅲも出る予定らしいから、それまでには全部脱がしておきたいね。

⬆なんとかクイズに正解して女の子を脱がしてみたい『電脳学園』。がんばれー。

⬆『ディオス』はアクション要素の高いRPGです。多重スクロールが特徴なのよ。

さて、アスキーからは3月中旬に『石道』が発売されます。36種類の石を8×12のマス目に区切られたボードの上にルールに従って置いていき、全部置くことができればクリアーというパズルゲームです。古代と現代の2種類のルールがあり、どちらも知略と根気が必要。パズルゲームって、ふつうは画面に変化が乏しいけど、これは盤や石の種類も選択できるので、気分に合わせて様々なムードの中でプレイできるってわけ。じっくり楽しみたいゲームです。

最後は、ザイン・ソフトの『ディオス』です。惑星ディオスを舞台にしたRPGで、8方向に多重スクロールし、アクションも十分楽しめるお得なゲームです。7人の登場人物を別々に操って進めていくしくみ。発売は、1月中旬の予定だから、もうすぐです。

それでは、今月はこのへんで。

魔宮殿

ソフトスタジオWINGから発売されたばっかりの『魔宮殿』は、今までのパズルゲームとはちょっと、雰囲気が違っています。まず、主人公が弘法大師ってところが変わってるでしょ？　重力のある世界を舞台に法力を使って物を動かしたり、斬新なアクション性が加わっているから飽きることなく進めていけます。アクションといってもそれほど難しくないから、苦手な人でもだいじょうぶ。不思議な世界を味わえるゲームです。

⬆水色の壺を取ると法力が使えるぞ。

⬆グラフィックがとてもキレイなの。

新作ソフト発売スケジュール表

※この情報は12月20日現在のものです。

1月発売のソフト

日	ソフト
10日	●ディスクステーション2月号　コンパイル MSX2、MSX2+兼用/2DD/1940円
12日	●ルーンワース 黒衣の貴公子　T&Eソフト MSX2/2DD/8800円
12日	●レナム　ヘルツ MSX2、MSX2+兼用/2DD/8800円
25日	●ピーチアップ2号　もものきはうす MSX2、MSX2+兼用/2DD/3800円
25日	●Misty3　データウエスト MSX2、MSX2+兼用/2DD/5000円
25日	●電脳学園　ゼネラルプロダクツ MSX2、MSX2+兼用/2DD/8800円
中旬	●ディオス　ザイン・ソフト MSX2、MSX2+兼用/2DD/9800円
	●単騎狼AT　徳間コミュニケーションズ MSX2、MSX2+兼用/2DD/6800円
	●あーくしゅ　ウルフ・チーム MSX2/2DD/6800円

2月発売のソフト

日	ソフト
8日	●ディスクステーション3月号　コンパイル MSX2、MSX2+兼用/2DD/1940円
下旬	●イミテーションは愛せない　グレイト MSX2/2DD/6800円
下旬	●湘南伝説　ビクター音楽産業 MSX2、MSX2+兼用/2DD/7800円

3月発売のソフト

日	ソフト
8日	●ディスクステーション4月号　コンパイル MSX2、MSX2+兼用/2DD/1940円
9日	●帰ってきた探偵団X　ハート電子産業 MSX2、MSX2+兼用/2DD/価格未定
25日	●ピーチアップ3号　もものきはうす MSX2、MSX2+兼用/2DD/3800円
25日	●Misty4　データウエスト MSX2、MSX2+兼用/2DD/5000円
中旬	●ジャック・ニクラウス チャンピオンシップ・ゴルフ ビクター音楽産業 MSX2/2DD/8800円
中旬	●ビバ ラスベガス　HAL研究所 MSX2/2DD/6800円
	●対局3連星　マイティ マイコン システム MSX2/2DD/14800円
	●トンネルズ・アンド・トロールズ カザンの戦士たち　スタークラフト MSX2/2DD/9800円
	●BURAI上巻　リバーヒルソフト MSX2/2DD/8800円
	●シュヴァルツシルトⅡ　工画堂スタジオ MSX2/2DD/価格未定
	●雪の国・クルージュ　ザイン・ソフト MSX2、MSX2+兼用/2DD/8800円
	●SDガンダム・ガチャポン戦士2・カプセル戦記　バンプレスト MSX2/2DD/価格未定
	●ロボクラッシュ　システムソフト MSX2/2DD/7800(予価)
	●クォース　コナミ MSX2/2DD/(価格未定)
	●かんたん手帳リフィルくん　アスキー MSX2、MSX2+兼用/2DD/9800円(予価)
	●石道　アスキー MSX2、MSX2+兼用/2DD/7800円(予価)
	●ピンクソックス2号　ウェンディマガジン MSX2、MSX2+兼用/2DD/2800円

4月発売のソフト

日	ソフト
8日	●ディスクステーション5月号　コンパイル MSX2、MSX2+兼用/2DD/1940円
中旬	●刑事大打撃Ⅱ　ファミリーソフト MSX2/2DD/7800円

5月発売のソフト

日	ソフト
	●Misty5　データウエスト MSX2、MSX2+兼用/2DD/5000円

発売日未定のソフト

●ときめきSECIL　徳間コミュニケーションズ
MSX2/2DD/7800円
●ワークス グラフサウルス　BIT²
MSX2、MSX2+兼用/2DD/16800円
●シューティングプロ(仮題)　グレイト
MSX2/2DD/価格未定
●アドバンスト・ダンジョンズ&ドラゴンズ　ポニーキャニオン
MSX2/2DD/7500円
●実戦でよくできる死活と手筋　マイティ マイコン システム
MSX2/2DD/7800円
●テラクレスタ　日本物産
MSX2/ROM/価格未定
●ベトナム1968　スキャップトラスト
MSX2/2DD/価格未定
●火星甲殻団(仮題)　アスキー
MSX2/2DD/価格未定
●ワルキューレの冒険Ⅱ　ナムコ
MSX2/メディア未定/価格未定
●ロードス島戦記　ハミングバードソフト
MSX2、MSX2+兼用/2DD/9800円
●ジェイルベイツ　BIT²
MSX2/2DD/価格未定
●フリートコマンダⅡ 黄昏の海域　アスキー
MSX2/ROM/価格未定
●第4のユニット4 ZERO　データウエスト
MSX2/2DD/価格未定
●エストランド物語　イーストキューブ
MSX2/2DD/価格未定
●あぶないてんぐ伝説　アリスソフト
MSX2/2DD/5800円
●トリロジー　クリスタルソフト
MSX2/2DD/価格未定
●麻雀悟空 天竺への道(仮題)　シャノアール
MSX2/ROM/価格未定
●殺しのドレス　フェアリーテール
MSX2、MSX2+兼用/2DD/価格未定
●晴れのちおおさわぎ　カクテルソフト
MSX2、MSX2+兼用/2DD/価格未定
●妖魔降臨　日本デクスタ
MSX2/2DD/7800円(予価)
●ナビチューン ドラゴン航海記　工画堂スタジオ
MSX2/2DD/8800円
●ワンダーボーイ・モンスターランド　日本デクスタ
MSX2/ROM/7800円
●ドラゴンスピリット　ナムコ
MSX2/2DD/価格未定
●SDスナッチャー　コナミ
MSX2、MSX2+兼用/2DD+SCCカートリッジ/価格未定
●ねぎ麻雀/まじゃべんちゃ～　徳間コミュニケーションズ
MSX2、MSX2+兼用/2DD/6800円
●ラ・ヴァルー　工画堂スタジオ
MSX2/2DD/8800円
●ソリッドスネイク メタルギア2　コナミ
MSX2、MSX2+兼用/ROM/価格未定
●ディスクNG1　ナムコ
MSX2、MSX2+兼用/2DD/4800円
●ディスクNG2　ナムコ
MSX2、MSX2+兼用/2DD/4800円
●バルンバ　ナムコ
MSX2、MSX2+兼用/2DD/価格未定
●電脳学園Ⅱ ハイウェイ・バスター!!　ゼネラルプロダクツ
MSX2、MSX2+兼用/2DD/8800円(予価)
●電脳学園Ⅲ トップをねらえ！　ゼネラルプロダクツ
MSX2、MSX2+兼用/2DD/8800円(予価)

※標準価格(メーカー希望小売価格)には、消費税は含まれておりません。

MSX SOFTWARE REVIEW

お手軽なアクションRPGなのです

ワンダラーズ フロム イース

イースファン待望の最新作『ワンダラーズ フロム イース』は、よりアクション性の高いRPGとして生まれ変わった。なんと今度のイースは、前作のイメージと違う路線で作られたゲームになったのだ。

PLAYER
ENEMY
HIT·POINT 020/020　RING 000
EXP·POINT 00000　GOLD 01000

■日本ファルコム　MSX2　8700円［税別］（2DD）

イースシリーズの第３弾、『ワンダラーズ フロム イース』。なんかタイトルがやけに長いので、私はこれからイースⅢと呼ぶぞ。さて、そのイースⅢだが、イースファン待望の続編とあってか、発売されたときの人気はすごいものがあった。先月なんか、初登場でぶっちぎりの１位だもんね。

それというのも、イースⅠとイースⅡがアクションRPG界に与えた影響が大きかったからだろう。ゲームシステムやバランスが絶妙なうえ、シナリオの完成度も当時のRPGのなかでも頭ひとつ飛び抜けていた感さえあったしね。今まで遊んだMSXのゲームで何が一番かと聞かれたら、今でも私は、「イースがい～っすよ」とかならず答えることでしょう。

だから、イースについての思い出はたくさんあるなあ。『イース』が遊びたいがためになけなしのお金を払ってディスクドライブを買ったこともあったし、『イースⅡ』の発売日、編集部でみんなで一気に解いてしまったという思い出もあったな。そんなわけなので、私はちと、イースにはうるさいのだ。

でもさ、MSXユーザーがディスクドライブを買う理由ってのは、私みたいに「ディスクのゲームがしたいから」という人が多いんでしょうか。あの衝動買いを趣味とする編集部のフォーマット林なんかは、『レイドック』がやりたいために当時７万円近くもするドライブを買っちゃったそうだ。今、７万円あればMSX2＋本体が買えちゃう。

いろいろありましたが、イースⅢです。こいつはけっこうおもしろいです。私なんか、７時間ぐらいぶっ続けでプレイしてしまったほど。一気に遊ばせるパワーがあるんですよね、今度のイースには。ただ、前作からのイースファンがすべて納得できるかというと、ちょっと断言しにくい。イースⅢは、けっこう好き嫌いがわかれるタイプのゲームだと思うんですよね。

その理由はやはり、イースの続編でありながら、前作とゲームシステムが違っているからでしょう。

思い出のイースフォトグラフィー

YSⅠ

■イースⅠ

記念すべきイースの第１弾。「誰にでも解ける優しいRPG」を目指して作られており、ユーザーの幅広い支持を得た。このMSX版が出たおかげで、ディスクドライブの普及率が上がったと言っても過言ではない。いや、これホント。

YSⅡ

■イースⅡ

アクションRPGの最高峰（と私は思っている）。イースⅡをプレイすれば、イースⅠのすべての謎もわかるようになっていたり、アドルが魔法を使えるようになっていたりと細かな親切設計が光る、傑作アクションRPGなのだ。

イースⅢは一見してわかるとおり、今までのイースにあったトップビュータイプの画面構成からはあえて決別して、横スクロールタイプのゲームに生まれ変わっています。このおかげでキャラクターの動きのバリエーションが格段に増えたので、アクション部分は非常にスリリングなものに仕上がっています。とくにアドルの動きは必見モノで、前作ではただ体当たりするだけだったのが、今回はジャンプはするわ下突きはするわ、はてはホフクをしながらも攻撃できるというサービスぶり。このアドルの操作に慣れてしまえば、かなりハマるゲームなんですよ。

でも、こういうアクション性の高いゲームって、苦手な人もいることも確か。前作では〝半キャラずらし〟というワザ(敵と半分だけキャラクターをずらして体当たりすると、まったくダメージを受けずに敵を倒すことができるというテクニック)があったから、アクションが苦手な人でも受け入れられたってのはありますよね。個人的にはイースⅢみたいなアクションは好きなので、うれしいのと同時に、複雑な気持ちです。

それにこのイースⅢを見ていると、MSXもついにここまで来たか、という気持ちにさせられます。ゲーム中、ほとんどのシーンに多重スクロールが使われているのにには圧巻の一言。最近になって2重スクロールするMSXのゲームは増えてきたけれど、イースⅢはいきなり3重、4重のスクロールまで実現しているんだから、これはすごいことだ。編集部にいるプログラマーも感心しながら言っていたけど、これだけの処理をこなすのは、MSXだとオーバーワークに近いとか。それをファルコムの技術陣はいとも簡単に（というわけじゃないと思うけど）やってしまったんだもんね。多重スクロールのような処理をすると、普通は速度が遅くなってゲームとして成り立たなくなってしまうかもしれないのに、イースⅢは、そのできるかぎりのバランスでうまくまとめているからゲームとしておもしろいわけ。

➡背景の美しさは特筆もの。雪に覆われたエルダーム山脈は、とくに美しい。

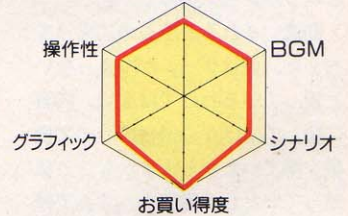
⬅ボスキャラも豊富に登場する。でも、けっこう力押しで倒せちゃったりする。

じつは私がファルコムに取材に行ったとき、このイースⅢを作ったきっかけを聞いたことがあったんです。その答えがなるほど、というものでした。イースⅡを遊んだ人ならわかると思うけど、中盤のクライマックスに、美しい鐘つき堂のシーンがありますよね。あの映画を観ているようなシーンを全編に使って、もっとすごいものを作ってみようということで、イースⅢの開発プロジェクトが動き始めたんだそうです。

こう見ると、イースⅢは大作の続編でありながら、かなり実験的な試みを取り入れようとしたゲームだと思う。画面から受ける演出効果を高めるために前作のイメージを捨ててまで、横スクロールタイプのゲームにしたのもそのひとつだけど、シナリオの演出を第一に重視した作りなどは、映画で大きなスクリーンやサラウンドをかけて楽しんだりする、そういうぜいたくな余裕みたいなものがイースⅢには感じられるんですね。

●

評/ロンドン小林
（ひらあやまりマシン）

5段階評価

忘れられたふたりの寄席レビュー

ハーディー　ハーディーでーす！

ソフティー　三波春夫でゴザイマス。

ハーディー　と、定番ギャグを1発かましたところで『イースⅢ』をばレビューいたしましょうぞ。

ソフティー　前作の評判がとてもチョキ、いやグーだったから……。

ハーディー　これまた古典的な。じゃオレはパーね。

ソフティー　そうか。しかしハーディーよ、今度の作品はどーだ？

ハーディー　おもしろかったぞ。前作とはちょいとばかり雰囲気が違っていたけどな。とくに横スクロールにゃ一驚かされたにゃー。

ソフティー　でも前作ほどの感動はなかったぞ。

ハーディー　ふむむむ。確かに前がよすぎたせいか、ちょっと食い足りないよーな気がするけどねえ。

ソフティー　こっちの要求が高くなりすぎたのかもしれないですな。

ハーディー　難しいところだあね。

●

評/ハーディー&ソフティー
（忘れ去られたふたり）

5段階評価

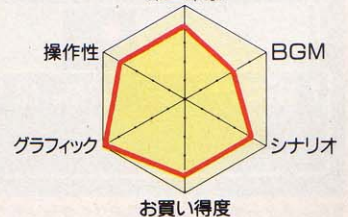
男ってなあ、叩かれてこそ花よ

『ワンダラーズ フロム イース』を直訳すると、〝イースからの放浪者〟だ。なんかアドルがイースの国から追い出されちゃったみたいだよね。まぁそんなことはどうでもいいんだ、うん。このゲームを始めて最初にオレの目にとまったのは、アドルの身長が伸びていること。前作までは2頭身だったけど、今回は3頭身になっているじゃあねぇかぁ。やっぱり男ってのは叩かれて強くなるんだな。

あとゲームを解き終えて思ったんだけどさ、またしてもアドルは女をたぶらかしてるんだよね。これで3人目じゃ～ん。許せん、許せん。かっこいいけどさぁ、男を外見で判断しちゃいけねぇよぉ。中身が大切だぜ。といってもアドルは文句のつけどころがないな。まぁいっか。ちぇっ。なんだかんだいっても、オレはイースシリーズが大好きなのだ。これからもシリーズが続いてくれるといいなぁ。

●

評/J.B.梅本
（兄弟誌ログインの足軽3号）

5段階評価

天下の名作RPG、移植のほどは？

ウィザードリィ2

■アスキー　MSX2　9800円［税別］（2DD）

俺は根っからのRPGマニアだ。だから、このシナリオ2にはかなりの期待をかけていた。オリジナルからの移植という点では完璧なのだが、それ以外の部分でちょっと気になるところがあるのだ。

ウィザードリィマニアの期待を背負い、シナリオ2がMSXに移植された。俺もそうしたファンのひとりとして、いろんな意味でこれには期待をかけていた。これのサンプル版が編集部に届いたときには、あぁこのゲームが人より早く遊べるなんて、なんておいしい職業なんだろう！　と、実感してしまったほどだ。しかしその数時間後、俺はややがっくりしていた。期待していたことが実現されていなかったからである。

勘違いされると困るので言っておくが、俺はゲームがつまらないと言っているわけではない。内容に関してはほかの機種のもので情報を得ていたから大まかなことは知っていたし、実際やってみて俺はシナリオ2のおもしろさにぐいぐい引き込まれてしまったほどだ。では、俺はいったい何に失望したのか？　それについて話す前に少しこのシナリオ2のことを話しておこう。

シナリオ2はウィザードリィマニアたちには、あまり評判がよろしくない。その理由はいろいろ考えられるのだが、おそらく次のことが評判を悪くしている原因なのだろう。ひとつにはこのシナリオが前作の続編であるということにある。知ってのとおり、シナリオ2ではシナリオ1で成長させたキャラクターをそのレベルのまま転送して、新たな冒険をする。だが、ウィザードリィのレベルは青天井だ。人によって成長の度合が全然違う。だからシナリオ2では、バランスのとれた難易度設定は事実上不可能だったわけだ。つまり、シナリオ1をやりこんでいる人ほど、やるかやられるか、といったRPG独特の醍醐味を味わうことができなくなってしまうのである。

⬆この謎がシナリオ2の最大の特徴だ。

もうひとつは、ムラマサが子供の玩具のように見えてしまうほど強力なアイテムの存在である。しかもそういったアイテムがシナリオ1のブルーリボンのように簡単に、しかも確実に手に入るんだからやっかいだ。それのせいで、ウィザードリィの楽しみの8、9割を占めるアイテム収集の魅力が薄れてしまうということなのだろう。

⬆モンスターデザインが末弥純なのがMSX版の最大の売りだ。

しかし、俺の見方はそうではない。ウィザードリィは基本的にその世界を楽しむゲームだ。ぎちぎちに次の目的を決められるお仕着せRPGとは格が違うのだ。シナリオ2に息詰まるサバイバル性はないかもしれないが、その代わりじつに味わい深い世界を再び与えてくれた。それから、強力なアイテムも俺はじつに気に入った。このアイテムを身につけたキャラクターの超人的な強さは、むちゃくちゃ気持ちがいい。ティルトウェイトが使い放題ってところが、なんとも気前がいいじゃないか。このアイテムを失うのが惜しくて、俺はいまだにゲームを終了させられないでいるぐらいだ。

このシナリオ2は前出の欠点を補ってあまりある魅力を、そのほかにもたくさん持っている。そこまで惚れ込んでいるゲームだからこそ残念でならないのだ。おそらく、MSX版のウィザードリィをプレイしたことのある人すべてに共通した意見だと思うのだが、画面表示やキー反応などの処理スピードが遅い。俺が一番期待していたのはこの点なのだ。前作が移植されてからかなり時間がたったから、シナリオ2のシステムはきっとバージョンアップして高速化しているもんだと思っていたのに、ほとんど変わっていないじゃないか。MSXはハードの都合でディスクアクセスのスピードが遅いのはやむをえないし、ゲームの性質上アクセス回数が多いのもしかたがないことなのだろう。だが、それならそれでもうちょっとアクセスを減らすような工夫のひとつもしてもらいたいものだ。

⬆スピードがもう少し速かったらなあ。

確かにウィザードリィは気の短い人向きではないし、スピードが遅いからつまらなくなるという類いのゲームでもない。しかし、ゲームがおもしろいだけに、操作性が悪いのがとくに気になってしまうのである。それでなくても、時間のかかるゲームなのだから、無意味なところで余分な時間を取られるのは迷惑だ。今後、シナリオ3、4を移植していくときには今回より数段パワーアップしたシステムになっていることを願う。

●

評/もりけん
(まじめそうだがじつはスケベ)

5段階評価

スタッフの意欲が感じられるのだ

神の聖都

最近のゲームソフト市場は、安定してきたのはいいがどーもパワーや新鮮味が薄れてきたような気がする。そんな中で登場したのがこのソフト。はたして市場に新風を吹き込むことができるかな？

■スタジオ・パンサー　MSX2　9800円［税別］(2DD)

昔に比べると、最近はゲームソフト市場もかなり大きくなって、安定してきている感があるよね。参入企業も中小メーカーが多かったのに、このごろはけっこう大きなソフトハウスも出てきて、市場が成熟してきたような気がする。

でも、市場が成熟するのはいいんだけど、大手のソフトハウスの作品ばかり見ているとどーも新鮮味が足りないよーに思えてくる。そこで、新しいメーカーによる革新的な作品が登場すれば、さらに市場が活性化してくると思うのだ。

今回取り上げる『神の聖都』を製作したのは、これまでは比較的地味なソフトが多かった、スタジオ・パンサーというところだ。

スタジオ・パンサーは、前作でちょっとマイナーな中国のボードゲームである『天九牌』をとりあげるなど、このところ積極的な活動が目立っているソフトハウスで、今回初めて壮大なシナリオの大作にチャレンジしたのである。

『神の聖都』は、ところどころにアニメーションシーンを盛り込むなど、視覚的な要素を重視しつつ、映画を意識したシナリオや凝ったBGMなど、見どころが多いアドベンチャーゲームなのだ。

簡単にストーリーを紹介してみると、時は1990年8月8日午後8時。場所は横浜。突如、限定された地域で大きな異変が発生し、一夜にして都市機能が崩壊した。混乱が広がる中、無法地帯と化した一帯には、さまざまな侵入者たちによって、アガルタと呼ばれる町が形成されたのであった……。

⬆操作感覚は上々で、快適にプレイすることができるのが魅力だ。

ゲームは、正義感の強い若者、〝勇樹〟が、異変に巻き込まれたと思われる恋人〝由香利〟を捜し求めてアガルタの町へ乗り込むところからスタートする。なかなか豊富なイベントが用意されているのがウレシイのだ。

『神の聖都』なんて、たいそう重々しいタイトルがついているが、実際にこいつはすごいボリュームだ。ハデハデのパッケージをパカッと開けると、中にはキラリと光る8センチCDがコンニチハ。さらに200ページを楽に超える未曾有の豪華絢爛マニュアルに、ステッカーまでつけちゃうサービスぶりだ。最近は凝ったパッケージのソフトが多くなったけど、その中でもこれは思いっきり目立つこと間違いなしである。いや参った。

もちろん本編のゲームだって負けちゃいない。ディスク5枚の中に膨大なデータが詰め込まれていて、確かに遊びごたえは十分だ。ホント、すごいモノを作ってやろう！　っていうよーな製作者の意気込みが伝わってくる。

ただ、この手のアドベンチャーゲームやロールプレイングゲーム関係の作品は、とにかくスケールの大きなモノを！　とばかりに気張っちゃって、ついつい大作志向に走りがちなんだよね。で、プレイする側はイベントのあまりの多さにヘキエキする、なんてこともしばしばある。

この『神の聖都』にしてもスケールの大きさを意識しすぎているきらいがあるんだけど、一方では膨大な量のイベントを効率よく消化してもらうために、難易度を低めに設定するなどゲーム展開をスムーズにして、プレイヤーによけいな負担がかからないように工夫しているのだ。

⬆アニメーションもツボを押さえている。

⬆作り手側の努力が伝わってくるようだ。

また、演出効果もなかなかイイ味出してるんだよね。ツボを押さえたアニメーション処理に、BGMや効果音も雰囲気を盛り上げてくれる。ときどき長めのディスクアクセスに水を差されるのがちょっとツライけど、快適なテンポで、気持ちよーくゲームに没頭できる。

ただ、視覚的な演出はよかったんだけど、シナリオのほうはもうひとつ平板な印象なんだよね。ゲーム展開にメリハリをつけて、プレイヤーに「次はどんなことが起こるのかな？」なーんて期待させてくれるよーな仕掛けがあればもっともーっと盛り上がるんじゃないかと思うんだけどね。

でも、とりあえず水準以上の出来映えであることは確かだ。まだ細かいところにアラがあるけど、それを差し引いてもけっこう楽しめるゲームなのである。安易に妥協せずに、本格的な作品に仕上げようとしたスタッフの努力にはホント恐れ入ります。今後のスタジオ・パンサーには期待できるぞ。

評/フォーマット林
(爆発ライブに行きたかったのよ)

5段階評価

MSX 2+

「進」次元の、WAVY。

ダブルドライブで、新登場。

資料請求券
MSXマガジン
2月号

THE LINKS

好奇心と冒険の365日必修課目!!

AFTER SCHOOLは、リンクス必修課目がまってるゾッ!
365日、遊びきったら、キミはススんだ「Flying Boys」だ!

リンクスパソコン通信
Links Flying Boys 大募集!!

BBSプレゼント!
(3名のグループでBBSだ!)

仲間同士でリンクスすれば、リンクス電子掲示板に、キミたちのスペースが設けられる。そこで、学校や街の情報、キミたちのコトを全国のFlying Boys & Girlsに情報をバラまける発信局が作れるゼ!

MSXをもってりゃ、キミはいますぐTRY Linksなのだが、MSXをもってる気のあう仲間、友だちと‥グループでリンクスしてくれりゃ!BBSプレゼントなのダッ!

ホントにいいものは自分で確めたいね、ビンビンジャーナル。

最近よく目につく"新商品情報"。どれも、これも、いーことばっか書いてあって、ホントかなぁ、なんて思ってる君にウッテつけなのがコレ、ビンビンジャーナル。リンクスから送られてくる、あたらしグッズを実際に使ってみて、本音のレポートを書いてみよう! そのレポートはリンクス情報誌にピックアップされ、Flying Boys & Girlsの注目をあびるわけだ。しかも、あたらしグッズは、キミにプレゼントされるから、ゆーことなし!

キミの㊙ごころウキウキ!女の子たちの「おしゃべり」をジャック!

リンクスでは、Flying Girlsもがんばってる。

そのおしゃべりの中味をしっかりジャック
どこの誰がしゃべってんのかは、自分で言わないかぎり誰にもわかんない、だからOPENになれる。
テレ屋のキミも女の子の心理をサグルとか、ヒミツをきいちゃうことだってできるハズ。めいっぱいジャックして、女の子のキモチをわかる

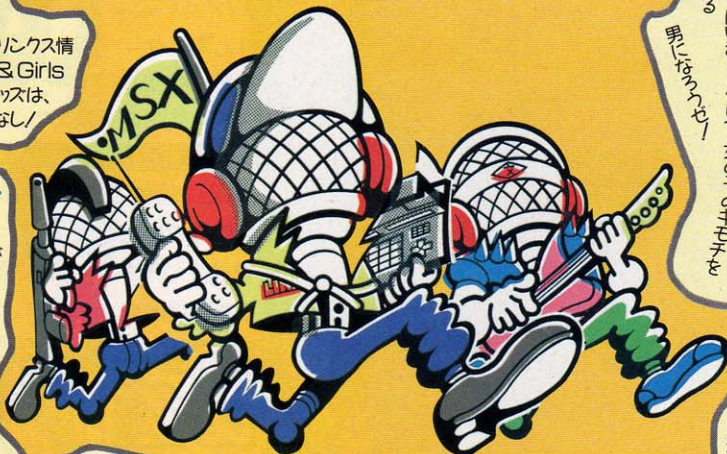
男になろうぜ!

最近、テレビもマンネリだなぁーと思ったキミは「チャンネル∅」。

学校や友だちの間で、はやってるコト・自分が考えた、びっくりアイデア 世の中に対して声を大にしていいたい話…etc.そのまま、眠らせちゃダメだぞ!
リンクスは、キミの中にある、"眠らせちゃってるパワー"を求めてるんだから。
キミの腕しだいで、リンクスの番組を生みだし、No.1のメニューにする事だってできるし 投稿少年になって各エリアの人気者になるのも 夢じゃないッ!
テレビやラジオ・雑誌etc…"今まであったモノ"がなんだか、つまんなくなってきた君。チャンネル∅をセレクトしてみようヨ!

●これが「チャンネル∅」誌ナノダ!

リンクスネットフレンドは、「1晩で大親友」キブン。

何でも話せる友達ってゆうのが、よい友達の代名詞。でもカンタンにそんな友達ができないのがフツー。
"顔が見えないからスナオになれる"とゆうパソ通の利点をいかせば、そんな悩みも解決!リンクスのFlying Boys & Girlsにまずメールを出してみよう。
知りあったばかりなのに ずっと昔から友だちのようなキブンになれる ハズだ。

広いぞ、リンクスワールド

ここに、おさまりっこない大きさのリンクスワールド。
すこーし紹介すると、パソ通初心者に、やさしい"ソフィ先生"がてほどきしてくれる、「ビギナーズエリア」をはじめ、全国にちらばってるFlying Boys & Girlsを 地域ごとにまとめてメンドーみるゾッ ちいきべつBBS、全国のみんなとリアルタイムでおしゃべりを楽しむチャットと、ちょっと紹介すると、こんなにある!?/ちょっと カゲキな"おとなくらぶ"では、体験談やHな話が、キミを待ってる

驚異の700タイトル

Linksスペシャルサンクス

ゲーム三昧

今、入会すると、もれなく

MERRIT1 オリジナルゲームフロッピーを、編集しよう!
オリジナル"ゲーム三昧"フロッピーをプレゼント!
キミだけの"ゲーム三昧"フロッピーをつくろう!

MERRIT2 リンクスアクションRPG!「1メガソフトをダウンロードプレゼント」!

MSX FAN

毎週・月曜日→金曜日
PM7:00START

これまでのMSXファンに掲載の投稿ゲー
の中から、よりすぐりのソフトをサービス
さらに、毎月8日(もち!MSXファンの発
ダヨ!)には、雑誌掲載の投稿ゲームを全て
ウンロードサービス!

MSX マガジン

発売日よりSTART
FULL TIME

毎月、雑誌発売日から1ヶ月間、24時間の
ルタイムで、ダウンロードサービス!
もちろん、毎月8日には、新作ソフトの登場
ッ!

Basic マガジン

毎週・月曜日→金曜日
PM6:00START

MSX2・MSX2+プログラム大全集I・II
日替りでダウンロードサービス!
さらには、毎月8日に雑誌掲載の新作ソフ
を提供するゾッ!

アダルト・ソフト

ちょっと街では買いにくい、アダルトソフトも、
せいぞろい!ソフトの交換情報も盛りだくさんだゾッ!

M 入会 資料請求券 FB

資料請求ご希望の方は◣マークを、
官製ハガキにはって、リンクスまでおくってネ!

日本テレネット株式会社
〒604京都市中京区烏丸御池上ル二条殿町ナショナルビル3F

めーみそコネコネ
COMPILE
ディスクステーション
POWER UP DISC MAGAZINE
2月号
FEBRUARY
絶賛発売中!
ALESTE2
3枚組
¥6,800
外税方式
コンパイルのもっとも得意とするシューティングゲームの最新作、
アレスタ2が、発売開始になってもう一ヶ月がたった。みちがえるほ
ど美しくなった画面と、更にパワーアップしたハイパースクロールで
売り切れ店続出。さあ君もデッドエンドを突き抜けろ!!
MSX2+ 2DD VRAM128K
●MSXマークはアスキーの登録商標です。
の都合により、一部変更する場合がありますが、
承下さい
ゼネラルプロダクツ
電脳学園(デモ)
ヘルツ
ナム(先取)
ビクター音産
やじうまペナントレース(デモ)
ボーステック
銀河英雄伝説(デモ)
MSXファン
MSXマガジン
コンパイル
BGV〈鬼〉
ガルケーブ(レトロゲーム)
アレスタ2(後取)
題のシミュレーションゲーム
ーステック
銀河英雄伝説
デモバージョン緊急掲載!
STAC
Software Technology & Communication
Disc station
月10日発売 ¥1,940 外税方式
MSX2 MSX2+ 2DD VRAM128K
DISC2枚組
スマークはアスキーの登録商標です。
DS#9 ©1990 COMPILE
ックナンバー
お知らせ
D.S.創刊準備号 980円
創刊号1,940円
2号~4号1,940円
5号~7号1,940円
ニューD.S.1月号C.D.付 2,900円
表示価格に消費税は含まれません
D.S.S.P. 春号 3,980円
初夏号 4,800円
夏休み号 3,880円
秋号 3,880円
クリスマス号 3,880円
アレスタ 6,800円
真・魔王ゴルベリアス 7,800円
アレスタ2 6,800円
DS#0、1、2、3、4、春号は、TAKERUでも買えます。
通信販売を希望する人は、現金書留か定額為替で商品の定価
+消費税分3%と送料210円(速達なら420円)を商品名、あなた
の住所、氏名、電話番号、機種名を書いたものと一緒に送ってく
ハイテクゆうパック
お申し込みは簡単、あなたが欲しいと思う商品名など、必要事項
を記入して、振込用紙と料金を郵便局の窓口に差し出すだけで
OK、あとは商品が一週間ぐらいで届くのを待つだけです
株式会社 コンパイル
〒732 広島市南区大須賀町17-5
シャンボール広交210号
PHONE(082)263-6165(ユーザーテレホン)

光と闇の境界にルーンワースと呼ばれる世界があった。
かつて、あらゆるものがそこで生まれ、栄え、滅んでいった。
たとえ神々でさえ例外ではなかったという。
これから語られるイア＝ルーンワースの物語は、
絶対神イアティルスの誕生とともに始まることとなる。
それすらも、ルーンワースにおいて語られるべき物語の
ほんの一部でしかないのだが……。

高速・高機能CGエディター

DD倶楽部™

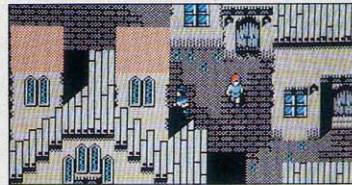
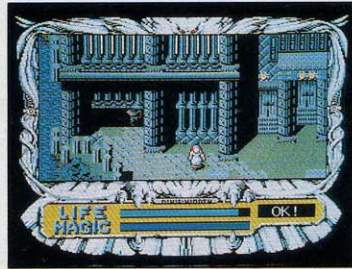
『DD倶楽部』は、ツールボックスである『ピクセル3』とは異なったコンセプトで開発された、本格プロ仕様のCGエディターです。

50を越える機能を装備した、高機能グラフィックエディター「AGE」とスプライトエディターの機能も兼ね備えた、多機能パターンエディター「SPEN」を搭載。MSX2のグラフィック機能を有効に表現するスクリーンモード5において、操作性及び機能をあくまで徹底追及しました。

MSX2のグラフィック機能を使いこなすには、必携のCGソフトです。

T&Eマガジン24号発行中!
〈ルーンワース大特集!!〉

●T&Eの最新情報が
わかるテレフォンサービス
名古屋(052)776−8500

空想の真実を求めて、感動の神話が始まる！

1月12日(金)MSX2、PC8801SRシリーズ同時発売！

ハイドライドシリーズに次ぐ新ARPG遂に登場！

マップの広さ、ゲームシステム、シナリオ、今まで体験したことのないゲーム展開、見たこともない感動のシーン…。どれも「ルーンワース」の売りじゃない！空想の世界すべてが真実と同化する。「ルーンワース」は、一言では語れない。空想の世界を創るだけで、どれほどの歳月をつぎ込んだのだろう。そこには本物に近い真実の世界がある。

RPG戦士たちよ思い出してくれ、フェアリーランドに平和を取り戻したときのことを、心に深く刻み込んだ思い出を…そして、数々の感動のシーンを！君はもう気づいているだろうか？新たなる旅立ちが迫っているのを。

開発総監督・ゲームデザイン／内藤時浩、シナリオ／吉川泰生、グラフィック／三浦かよ子……。

経験値が消えた!!

経験値がRPGを支えるという固定観念。かつて、その経験値の功罪を真剣に考えたことがあっただろうか。ハイドライド以来6年、RPGに対するひとつの解答。「ルーンワース」は、経験値を捨てた。

ストーリーを創るのはキミだ!!

一本筋のストーリーに、夢が存在するだろうか。ストーリーを創るのは、プレイヤーでなければならない。プレイヤーの行動によって、11の都市で様々なストーリーが展開する。「ルーンワース」のストーリーは、プレイヤーによって創られる。

★BGMは全70曲！

MSX2 MSX-MUSIC（FM音源）用35曲と内蔵PSG音源用35曲。
PC8801SR内蔵FM音源用35曲とサウンドボードⅡ用35曲。

MSX2／MSX2+
（RAM64K以上、VRAM128K以上）
●MSX-MUSIC（FM音源）対応
●ジョイスティック対応

3.5″2DD 3枚組………標準価格¥8,800
PC8801SRシリーズ5″2D 5枚組 標準価格¥8,800

表示価格に消費税は含みません。 MSX is a registered trademark of ASCII Corp.

100以上の機能を贅沢に満載!!

【グラフィックエディター（AGE）】
●セットアジャスト機能●マウス後付け機能●色拾い機能●カーソルステップ数変更機能●ライン描画機能●コネクトライン描画機能●ラジアルライン描画機能●グラフィック確認機能●フリーライン描画機能●ペン先変更機能●ボックス描画機能●ボックスフル描画機能●コピー機能●XORコピー機能●ORコピー機能●重ね合わせコピー機能●グラフィックスワップ機能●拡大縮小コピー機能●ペイント機能●日付け表示機能●時間表示機能●サークル描画機能●反転機能●ロール機能●90度回転機能●部分拡大機能●拡大グリッド機能●カーソル指定位置拡大機能●複数パレット点滅機能●パレット設定機能●カラーチェンジ機能●フルアニメーション機能●アニメスピード変更機能●アニメハイスピード設定機能●オートバックアップ機能●ディレクトリ表示機能●ドライブ変更機能●ファイル削除機能●パレットデータ出力機能●グラフィックデータファイル入出力機能●パターンデータファイル入出力機能●グラフィックデータメモリー入出力機能●パターンデータメモリー入出力機能●圧縮データ入出力機能●ファイルモード切り換え機能●ソフトウェアキーボードサポート●グラフィックファイル重ね合わせ機能(2モード)●メモリースワップ機能●ディレクトリソート機能●効果音ON/OFF機能●アンドゥ機能●オートテキストカラー設定機能●キーリピート設定機能

【パターンエディター（SPEN）】
●オートテキストカラー設定機能●ダイレクトカラー指定機能●色拾い機能●マウス後付け機能●テキストカラー強制修正機能●起動スイッチ設定機能●オートバックアップ機能●ボーダーカラー設定機能●VRAM64K設定機能●データ拡張子設定機能●ドライブ変更機能●ディレクトリ表示機能●ワイルドカードサポート●キー入力時のコントロールコードサポート●パターンのファイル入出力機能●パターンのメモリー入出力機能●パレットデータ出力機能●スプライト分解データ出力機能●EC-BIT付加機能●ファイル削除機能●複数同時カラーチェンジ機能●パレット複数点滅機能●パレット点滅速度切り換え機能●パレット切り換え点滅機能●パレット変更機能●パレット初期化機能●パレットコピー機能●パターン簡単コピー機能●パターン重ね合わせコピー機能●パターンXORコピー機能●パターンANDコピー機能●パターンスワップ機能●輪郭作成機能●鏡面コピー機能●反転機能●ロール機能●90度回転機能●タイリング塗りつぶし機能●アンドゥ機能●エディットサイズ変更機能●フルアニメーション機能●アニメボードカラー設定機能●アニメ動画数変更機能●アニメスピード変更機能●スプライトカラーテーブル機能●オートスプライト分解チェック機能●サブパターン拡大機能

【ユーティリティー】
●ピクセル3データコンバート機能●パレットデータMSX-BASIC変換機能●スプライトデータMSX-BASIC変換機能

好評発売中!!

MSX2／MSX2+ 標準価格¥9,800
3.5″2DD●マウス対応 （RAM64K以上 VRAM128K以上） 表示価格に消費税は含みません。

MSX is a registered trademark of ASCII corp.
■「DD倶楽部」にはMSX-DOSが組みこまれています。■MSX-DOSはアスキーの商標です。

■通信販売ご希望の方は現金書留で料金と商品名・機種名と電話番号を明記の上、当社宛お送りください。（速達希望の方は300円プラス）
■マガジンNo.24希望の方は、送料として切手200円分を同封の上、請求券をお送りください。（葉書での請求はお断わりします）
■カタログご希望の方は、送料として切手200円分を同封の上、カタログ請求券をお送りください（葉書での請求はお断わりします）

T&E SOFT ®INC.
製造・販売 株式会社ティーアンドイーソフト 〒465 名古屋市名東区豊が丘1810番地 PHONE：052-773-7770

T&Eマガジン No.24請求券 Mマガ2月号
カタログ請求券 Mマガ2月号

スペースマンボウ

今､グラディウスを超える次代のシューティングが誕生した。

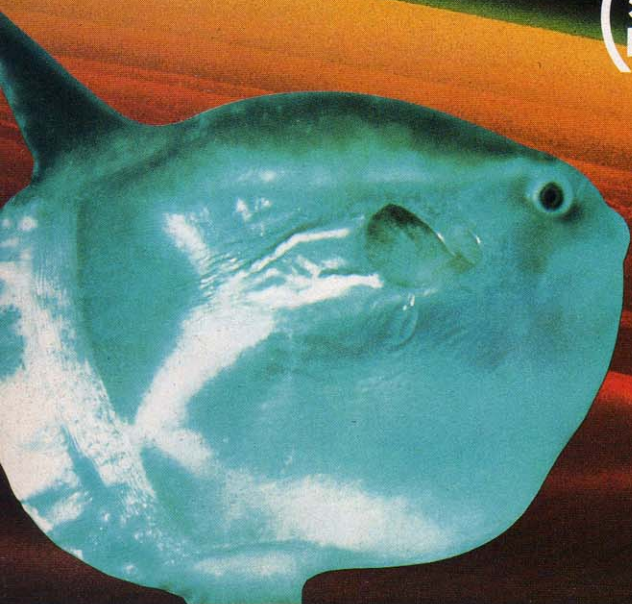
(好評発売中
MSX 2,2+ 6,800円)

シューティ

週刊テレホンサービス実施都市 【北海道地区】札幌011(241)4900 【東北地区】青森0177(22)5731 秋田0188(24)7000 【関東地区】東京03(262)9110 【北陸地区】新潟025(229)1141
【関西地区】大阪06(334)0399 【九州地区】福岡092(715)8200 大牟田0944(55)4444 鹿児島0994(72)0606

ダイヤルは正確に／

ングに突然変異。
コナミ株式会社
●MSXマークはアスキーの商標です ●表示価格には、消費税は含まれておりません
本社／〒101 東京都千代田区神田神保町3丁目25　大阪支店／〒561 大阪府豊中市庄内栄町4丁目23番18号　札幌営業所／〒060 札幌市中央区北1条西5丁目2番9号　福岡営業所／〒810 福岡市中央区天神2丁目8番30号

GAME ARTS

FIRE HAWK

THEXDER THE SECOND CONTACT

ファイアーホーク ―テグザー2―

たとえば，ここがスゴイ．

ファイアーホークの後ろについてくるＵＦＯのようなキャラは，オプションキャリアーだ．サブウェポンを３個まで搭載できるほかに，盾の役割も果たすスグレものだぞ．

新たに開発されたオートホーミングミサイル．一番近くにいる敵をロックオンして，その敵をどこまでも追尾する高機動ミサイルだ．レーザーの20倍の破壊力がある．

ファイアーホークのレーザーは全自動照準＋毎秒15連射が可能！　むらがる敵も，一瞬で消滅させてしまう超強力兵器だ．

画面は高速８方向２重スクロール．いつでも自由に動きまわれるのも，ファイアーホークならでは．

パラボラアンテナをつけた通信ポッドに接触すると，宇宙船レイピナと交信して，司令を受けることができる．

選択しているサブウェポンの種類と残数は，ここのウインドに表示される．各種武装を活用して，君だけの攻略法を見つけだせ！

『Ｅ』と書いてあるのはエネルギージェネレータ．回収するとエネルギーの変換効率が上がって，エネルギーマックスを上昇させる．

シールドも一種の武器だ．ファイアーホークを敵から守るだけではなく，敵に接触させれば，大きなダメージを与えることができる．

状況に応じて表示が変わる，多機能モニタ．通信中には，相手の顔が表示される．また，ウェポンセレクトのゲージもここに出る．

見やすく配置された計器類．エネルギーの残りや，ファイアーホークの現在位置などが，一目でわかるようになっている．

■いつでもどこでも状況にあわせて，ロボット・飛行機の２形態に変形することが可能！ ■サブウェポンは以下の６種類．①ダートミサイル…威力はホーミングミサイルの３倍．②ECM…強力電波で，敵の弾をシャットアウト！　③ストッパー…一定時間敵の動きを止める．④ナパーム爆弾…地表の敵を焼きつくす．⑤フラッシャー…究極の最終兵器．画面にいるすべての敵を破壊する！　⑥エネルギータンク…エネルギーを一度だけ満タンにしてくれる．■セーブやロード，コンティニューが使用可能．最大８か所まで記録することができる！　■新開発オリジナルミュージックドライバーによるド迫力BGM．■操作法を簡単にマスターできる演習ステージ付き．教官が優しく教えてくれるぞ．

好評発売中!!

■MSX2(2枚組) S-RAM対応　標準価格7,800円(税別)

株式会社ゲーム アーツ
〒171 東京都豊島区南池袋2-9-9　第一池袋ホワイトビル7F
TEL. 03(984)1136

▶ゲーム アーツの通信販売はなんと翌日発送！　下記の銀行口座にゲームソフト代と3％の消費税を併せたものをお振り込み後，ゲーム アーツまで電話でお知らせください．入金確認後，ただちに宅急便でお送りします．また現金書留もご利用いただけます．（氏名には必ずフリガナをお書きください．また送料は無料です．）　住友銀行池袋支店 普通口座1102614

待望の話題作、発売中!!

Super Baseball Simulation

野球道

THE WAY TO GLORIA

お買い上げの方にもれなくオリジナルディスケットケースプレゼント!!

…はオートモード

▲1日のスケジュールをたてる

▲チーム状態を確認

▲選手成績も一覧表示

…道」は、野球監督の生活を忠実にシミュレートしたゲームだ。キミのヤル気をそそる渋さ…オープニングのあとは、早速どこかのチームの監督に就任することになる。球団は…(12球団を選択) 1チーム40人だからナント520人の選手が揃っているってワケだ。…ンの開幕はキャンプからで、キャンプは国内、海外あわせて5つのキャンプ地が用意…いる。シーズン中は、監督の一日の時間の使い方が重要なポイント。一軍二軍の入…もあるし、ゲームのオーダー作り、練習、監督賞の授与などなど。監督の毎日は大変…アル。

MSX2/MSX2+
¥7,700(消費税込)

企画 開発 日本クリエイト株式会社
〒581 大阪府八尾市東本町5-10-1 TEL.0729-96-1564

brother
パソコンソフト自販機
ソフトベンダー武尊

札幌	そうご電器YES 5F	(011)214-2850
	パソコンショップハドソン	(011)205-1590
青森	電巧堂チエーン青森本店	(0177)23-2356
盛岡	デンコードー盛岡本店	(0196)54-2772
秋田	電巧堂チエーン秋田駅前本店	(0188)34-3151
仙台	デンコードー仙台本店	(022)225-5290
	デンコードーDac仙台東口店	(022)291-4744
	庄子デンキコンピュータ中央店	(022)224-5591
郡山	うすい百貨店	(0249)32-0001
福島	庄子デンキ粉又駅前店	(0245)21-2011
いわき	いわきマイコンショップ	(0246)23-0513
山形	庄子デンキ山形七日町本店	(0236)42-1222
新潟	PIC	(025)243-5135
	PICこばり店	(025)233-5791
長岡	丸専デパート 1F	(0258)33-4970
	丸専マイコンショップ ジャスコ長岡店	(0258)27-6033
宇都宮	K&P宇都宮	(0286)62-0002
前橋	パソコンランド21前橋店	(0272)21-2721
高崎	パソコンランド21高崎店	(0273)26-5221
太田	パソコンランド21太田店	(0276)45-0721
伊勢崎	パソコンランド21伊勢崎店	(0270)21-3121
水戸	川又書店駅前店 2F	(0292)31-0102
つくば	MIDORIつくば店	(0298)55-3715
大宮	ダイエー大宮店 6F	(0486)45-4147
川越	長崎屋川越新宿電気館1F	(0492)44-5461
上尾	ボンベルタ上尾	(0487)73-8711
松戸	イトーヨーカドー松戸店	(0473)68-5131
千葉	ラオックス千葉店(PERIE 3F)	(0472)27-5318
八千代台	ラオックス八千代台店	(0474)85-2261
秋葉原	丸善無線ECCS 4F	(03)255-4911
	ミナミ電気館 4F	(03)255-4040
	サトームセン(メディアセンター)	(03)5256-3267
	サトームセン(ラジオ館) 5F	(03)251-1464
	サトームセン本店 5F	(03)253-5879
	CVA秋葉原 2F	(03)258-3711
	コム本店	(03)251-1523
新宿	ラオックス新宿店	(03)350-1241
池袋	ビックカメラ池袋東口本店 4F	(03)988-0002
渋谷	上新電機J&P渋谷店 1F	(03)496-4141
世田谷	ヤマギワ玉川店(高島屋5F)	(03)708-1638
武蔵野	ラオックス吉祥寺店 2F	(0422)21-3471
小金井	サン家電小金井店	(0423)85-3810
立川	丸善無線立川店(Will 6F)	(0425)27-6211
八王子	ムラウチ電気 2F	(0426)42-6211
	J&P八王子店(そごう 7F)	(0426)26-4141
昭島	イトーヨーカドー 3F	(0425)46-1411
町田	東急ハンズ町田店 B1F	(0427)28-2603
	J&P町田店	(0427)23-1313
横浜	ソフトクリエイト横浜店	(045)314-4777
	横浜VIVRE21 7F	(045)314-2121
	ダイエー戸塚店 3F	(045)881-1261
	ICコスモランドあざみの	(045)901-1901
	ICコスモランドかもい	(045)934-9636
川崎	セキグチ川崎店 5F	(044)244-5421
藤沢	WAVE EYE	(0465)43-1771
平塚	梅屋	(0463)22-4147
厚木	ラオックス厚木店オーディオ館	(0462)22-2722
甲府	システムインナカゴミ	(0552)28-3333
長野	ダイエー長野店 7F	(0262)27-1311
松本	イトーヨーカドー松本店 6F	(0263)36-2311
	遁兵	(0263)32-6350
金沢	うつのみや片町店	(0762)21-6136
富山	丸の内カラー駅前店	(0764)41-9075
福井	PASわくわくメディア館	(0776)23-7621
	だるまや西武 7F AVC	(0776)27-0111
沼津	メルパ沼津	(0559)22-4858
静岡	メルパ静岡	(0542)54-5338
富士	メルパ富士店	(0545)51-8022
浜松	メルパII	(0534)64-8412
	ホーエー家電有楽店	(0534)53-1441
	マエダM&V	(0534)73-1691
名古屋	栄電社テクノ名古屋	(052)581-1241
	パソコンショップコムロード	(052)263-5828
	ちくさ正文館書店ターミナル店	(052)732-3601
	カトー無線電機電気館 4F	(052)264-1534
	丸善無線 第一アメ横店	(052)263-1626
	栄電社テクノ大須	(052)252-0181
	トップカメラ 4F	(052)971-0111
	J&P大須店	(052)262-1141
豊橋	栄電社テクノ豊橋	(0532)52-1231
岡崎	ジャスコ岡崎店 3F	(0564)23-4960
豊田	ジャスコ豊田店パソコンショップJPC	(0565)35-1761
岐阜	岐阜マイコンセンター	(0582)51-6338
	パソコンショップコムロード岐阜店	(0582)66-0288
大垣	スイテック大垣ヤナゲン店A館6F	(0584)81-3491
津	Kawai無線OA 津店	(0592)26-0111
四日市	Kawai無線カデンワールド 四日市	(0593)54-3366
松坂	Kawai Bax店 6F	(0598)26-0111
大津	西武百貨店関西大津店	(0775)25-0111
日本橋	J&Pテクノランド	(06)634-1211
	J&Pメディアランド	(06)634-1511
	ニノミヤエレランド	(06)632-2038
難波	ニノミヤパソコンランド難波店	(06)643-3217
梅田	ニノミヤパソコンランド駅前第4ビル店	(06)341-2031
	J&P阪急3番街店	(06)374-3311
千里	中川ムセン千里店	(06)832-9516
高槻	上新電機J&P高槻店	(0726)85-1212
八尾	西武百貨店関西八尾店	(0729)97-0111
奈良	ニノミヤパソコンランド奈良店	(0742)26-2003
京都	J&P京都寺町店	(075)341-3571
和歌山	J&P和歌山店	(0734)28-1441
神戸	星電社三宮本店C-ソフト	(078)391-8171
	ダイエー三宮電器館パレックス	(078)391-7911
	上新電機三宮一番館	(078)211-2111
姫路	上新電機J&P姫路店	(0792)22-1221
	姫路コンピュータソフトコンパックス	(0792)94-8244
岡山	岡山VIVRE21	(0862)32-8881
倉敷	倉敷ファソランド	(0864)25-4701
広島	松本無線パーツ	(082)243-4451
	ダイイチパソコンCITY	(082)248-4343
高松	Sound Check MOVE	(0878)61-6171
徳島	徳島そごう 7F	(0886)25-4056
高知	デンキのタグチ	(0888)23-0181
松山	ダイイチ松山パソコンCITY	(0899)31-6711
北九州	ベストマイコン小倉パソコン館	(093)551-6281
福岡	ベストマイコン福岡店	(092)781-7131
	寿屋エレデ博多	(092)281-4411
長崎	ベスト電器長崎新地店	(0958)28-1333
熊本	寿屋本荘店	(096)372-5411
	ベストマイコン熊本パソコン館	(096)332-4180
鹿児島	ベスト電器鹿児島パソコン館	(0992)23-2081
大分	ベスト電器大分パソコン館	(0975)32-9396
宮崎	宮崎寿屋百貨店 7F	(0985)27-4111
那覇	ベスト電器那覇店6F	(0988)62-7588

通信販売をご希望の方、ソフト名・機種名・住所・氏名・電話番号を明記の上、TAKERU事務局まで必ず現金書留でお申し込みください。(送料は無料です。)

ブラザー工業株式会社
〒467 名古屋市瑞穂区堀田通9-38
新事業推進室IG
TAKERU事務局(052)824-2493
東京営業所(03)274-6916
大阪営業所(06)252-4234

PACK-IN-VIDEO CO.,

GOLF

本ソフトはコース集とエディタの部分よりなっております。
コース集は変化に富んだ4つのコース。各々のコースは難しいホール、本格的なホール、遊び心いっぱいのホールなど72の、バラエティーと魅力溢れるホールでいっぱいです。

コース・エディタとは、画面上に自分の好きなコースが思い通りに、しかも手軽につくれる機能のことです。例えば、世界中の有名なコースや自分だけのオリジナル・コースをつくったり、また、いつもよく行くけれどスコアーの伸びないコース、今度行くコースなどをいれて密かに研究し練習するなど、無限といっていいほどの楽しみ方ができます。

ザ・ゴルフ・コース集

「ザ・ゴルフ」の楽しさをさらに引き出すコース集。
絶対にお買い得なコース・エディタ付きで新発売!

＊右の画面写真はコース・エディタで作成したホール例です。

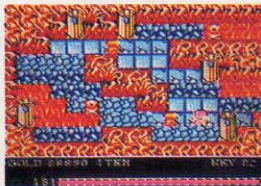
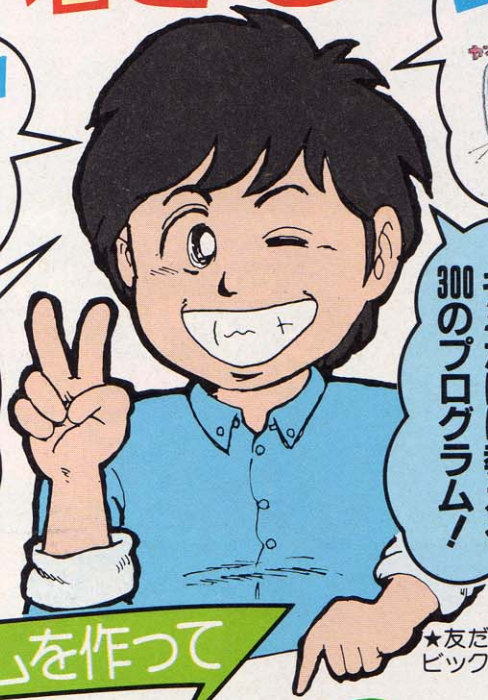
本コース集をご使用頂くことにより、
お手持ちの「ザ・ゴルフ」の魅力が何倍にも膨れあがります。
(注)本ソフトは別売の「ザ・ゴルフ」(MS-22)が必要です。
エディタでコースを作成される場合には、別途ユーザー・ディスクをご用意下さい

不治の病に倒れた母を助けるため、治療薬を探し求めて旅に出るシルヴィアーナの愛と冒険の物語。
複雑なコマンドが一切不要の、リアルタイムアクションRPG。マニアの人はもちろん初めてRPGをプレイする人にも満足いただけるシステムです。

スーパーリアルタイムアクションRPG

■200画面のマップ+20以上のダンジョン ■広大な舞台には数々のミステリーが隠されており、アクション・ファンタジーの世界を深めています。■アニメ感覚の超かわいいオープニング&エンディング■ゲーム中に登場するキャラクターももちろん敵・味方を含め、かわいいものばかり■FM音源でMSX2+に対応

企画・開発・発売元 株式会社 パック・イン・ビデオ

通信販売 当社の商品をお近くのパソコンショップでお買求めになれない場合、商品名、機種名、住所、氏名、番号を明記の上、3%の消費税を加算して、下記住所まで現金書留にてお申し込み下さい(送料無
〒104 東京都中央区銀座6-13-16銀座ウォールビル6F ㈱パック・イン・ビデオ PCソフト部 (03)5565

プログラムの作り方が　どんどん分かる！
MSX対応
ターボパワーの
パソコン講座
300種の
オリジナル・プログラムが
作れる！
★グラフィックも思いのまま！
★自分で作ったプログラムで
いろいろなことが楽しめる！
★キミはパソコンを使いこなしているか？
買ってきたソフトで、ただ遊んでいるだけでは本当のパソコンに強い人間とはいえない。すぐあきてしまうし機械も本当に生かされていない。パソコンをやるなら何といっても自分でプログラムが作れるようになることがいちばん！その方法はあんがいやさしいのだ！
★プログラムが作れれば楽しさ100倍!!
あきらめていては絶対にソン！このページのハガキを出して案内資料をまずもらおう！プログラムが作れる！グラフィックも思いのまま！ＢＡＳＩＣだってよくわかる！キミだけのオリジナルゲームを作ってみんなをアッといわせる本当のパソコン実力者になれる！
暗号作成
&解読
パソコン
サイコロ
ニックネーム
投票集計
楽しみいっぱい！
キミだけに教える
300のプログラム！
ハガキをポストへ！
★楽しいプログラムが
思いのまま作れる！
★友だちが
ビックリする！
プログラムを作って
自慢できる！
すぐ役立つ！
講座案内資料
無料送呈
プログラムが作れるようになる！
さあ！今すぐハガキを出して絶対役立つ案内資料をもらっておこう！切手を貼らずに出せるから住所や名前を書いたらすぐポストへ！
(財)電子技術教育協会パソコン講座
〒169 東京都新宿区高田馬場4-2-38
☎東京03(200)5713(代表)

「あの」伝説がMSX2に。

あの伝説は世界へ

© 1989 MICRO CABIN

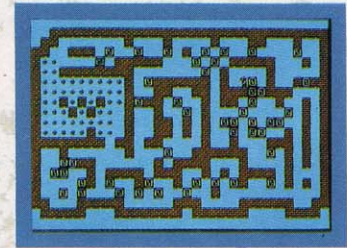
The Art of Visual Stage　MSX2スペシャルバージョン

新発売 ¥8,800(税別)

あの伝説の世界は

©SQUARE

MSX 2 MSX 2+ 3.5"2DD (要VRAM128K) MSX MUSIC 対応FM音源 **新発売 ¥7,800**(税別)

あの伝説の世界へ

MSX 2 MSX 2+ 3.5"2DD (要VRAM128K) MSX MUSIC 対応FM音源 **好評発売中 ¥6,800**(税別)

PC-98、88、X1(ターボ兼用)、X68はシンキングラビットより発売されています。

★元気にスタッフ募集中★
●ゲームデザイナー　●プログラマー(アセンブラが使える人)　●音楽スタッフ
※担当、市野までTELにてご連絡下さい。

最新ソフト情報が聞ける
インフォメーションダイヤル 0593-53-3611

〈通信販売〉 送料サービス
通販をご希望の場合、商品名・機種名・住所・氏名・電話番号明記の上、㈱マイクロキャビン通販部まで現金書留でお申し込み下さい。

表記のソフトウェアプログラムとマニュアルは、当社が創作・開発した著作物です レンタルや無断コピーを行なうと、著作権法により厳しく処罰されます 当社はソフトレンタルに対する許可は一切しておりませんのでご注意ください

WE MAKE ADVENTURE SPIRIT.
マイクロキャビン®
株式会社マイクロキャビン
〒510 三重県四日市市安島2-9-12 TEL 0593(51)6482

KOEI
RE·KI·SHIを創る!!
〜光栄の歴史シミュレーションゲーム〜
維新の嵐
ディスク版
新発売
蒼き狼と白き牝鹿
ジンギスカン
[水滸伝]
天命の誓い
4メガROM版
好評発売中

ENTERTAINMENT & EDUCATION

信長の野望
全・国・版

信長の野望
戦国群雄伝

4メガROM版
好評発売中

維新の嵐

- MSX2(4メガROM版):11,800円
  MSX2(ディスク版):9,800円
  withサウンドウェア:14,200円/12,200円
- ハンドブック:1,860円(税込み)
- サウンドウェア:CD:2,900円
  テープ:2,600円

信長の野望 戦国群雄伝

- MSX2(4メガROM版):11,800円
  MSX2(ディスク版):9,800円
  withサウンドウェア:14,200円/12,200円
- ハンドブック:1,860円(税込み)
- サウンドウェア CD:2,900円/
  テープ:2,600円

[水滸伝] 天命の誓い

- MSX2(4メガROM版):11,800円
  MSX2(ディスク版):9,800円
  withサウンドウェア:14,200円/12,200円
- ハンドブック:1,860円(税込み)
- サウンドウェア CD:2,900円/
  テープ:2,600円

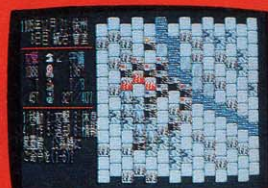
信長の野望 全・国・版

- MSX2(ディスク版):8,800円、MSX2(4メガROM版)、MSX(2メガROM版)、ファミコン:各9,800円
- ハンドブック:1,860円(税込み)
  ガイドブック:910円(税込み)

三國志

- MSX2(ディスク版)、MSX(2メガROM版):各12,800円、MSX2(4メガROM版):14,800円、ファミコン:9,800円
- ハンドブック:1,860円(税込み)
  ガイドブック:910円(税込み)

蒼き狼と白き牝鹿 ジンギスカン

- MSX2(ディスク/4メガROM版)、MSX(2メガROM版)、ファミコン:各9,800円
  withサウンドウェア:12,200円
- ハンドブック:1,860円(税込み)
  ガイドブック:910円(税込み)
- サウンドウェア CD:2,900円/テープ:2,600円

SOUND WARE

- **信長の野望/三國志**
  CD:2,900円/テープ:2,600円
- 光栄オリジナルBGM集Vol.1
  歴史三部作
- 光栄オリジナルBGM集Vol.2
  戦国群雄伝/水滸伝
  各CD:2,700円/テープ:2,400円

BOOKS

光栄ゲーム用語事典

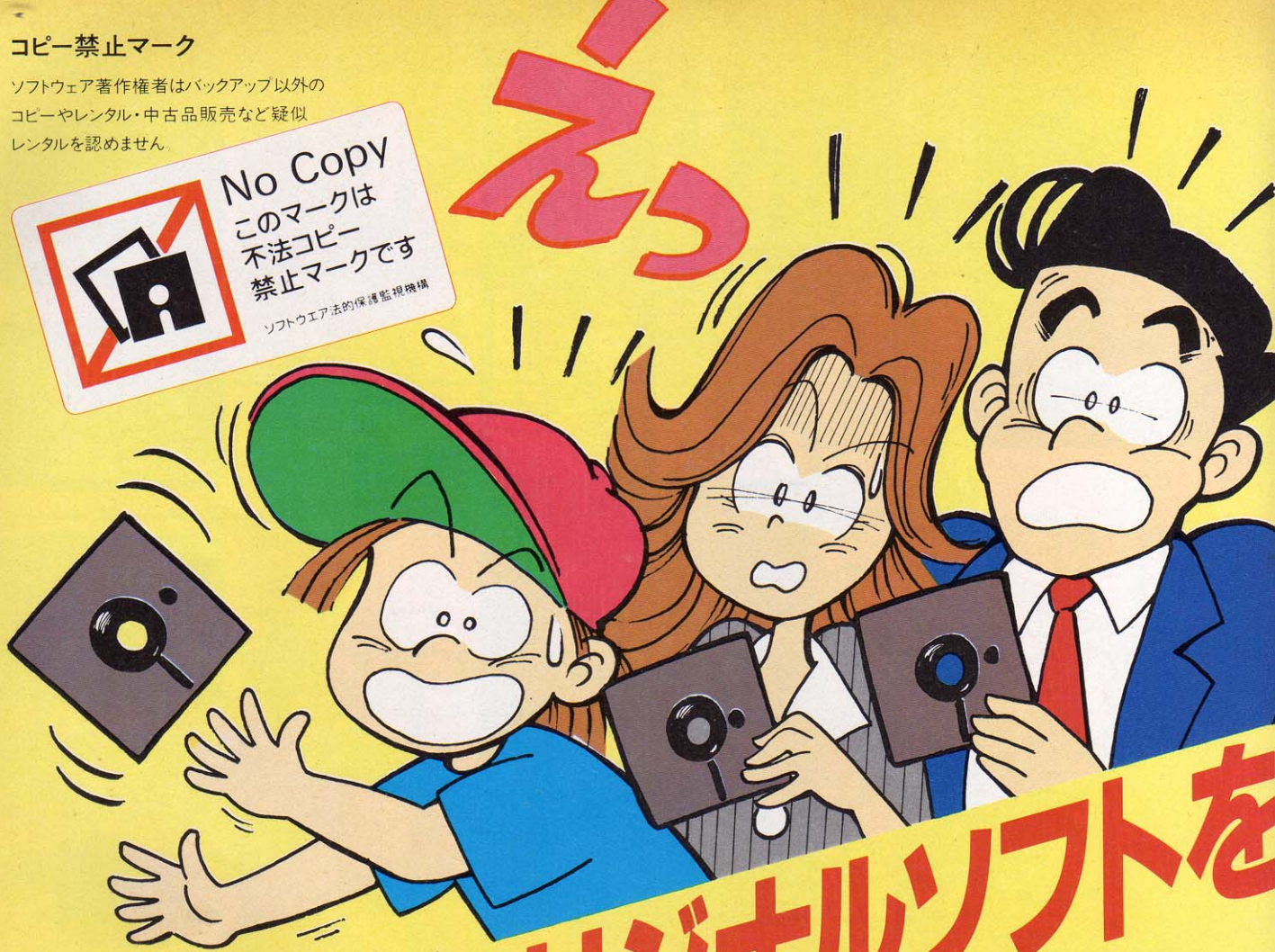
光栄ゲームのすべてを一冊に凝縮! 人名、コマンドイベントから軍師メッセージに至るまで、項目数は約3,500。待望の㊙データ集も極限まで充実。プレイしながら引くのもいいし、読物としても面白い。
B5判・オールカラー・定価5,000円(税込み)

■テレホンサービス:KOEIの最新情報をお知らせしています。
☎044-61-1100(パソコン専用)・☎044-61-8000(ファミコン専用)

■お求めは、全国パソコンショップ・デパートで。取扱店がない場合は、住所・氏名・電話番号・商品名と機種名を明記し、消費税を加算の上、当社宛に現金書留にてお申し込み下さい。尚、書籍、サウンドウェア(CD/テープ単体)は取扱っておりません。お近くの書店・レコード店にご注文ください。

■価格には消費税は含まれておりません。

株式会社 光栄 〒223 横浜市港北区日吉本町1-4-24 Tel.044-61-6861(代)

コピー禁止マーク
ソフトウェア著作権者はバックアップ以外のコピーやレンタル・中古品販売など疑似レンタルを認めません
No Copy
このマークは不法コピー禁止マークです
ソフトウエア法的保護監視機構
えっ
ギョ!
あなたはオリジナルソフトを持っていますか?
あなたの手にしているコピーソフトにも、オリジナルがあったはずです。著作権法では、オリジナルを持っている場合に限ってバックアップを認めているだけです。もしコピー品が氾濫するような社会になったら、高品質なソフトウェアを開発することさえむつかしくなってしまいます。ソフトウェアの権利を守ることは、豊かなコンピュータ社会の夢を守ること。コンピュータソフトの正しい扱い方について、ユーザーの皆さんから寄せられた質問に答えてみました。
ソフトウェア法的保護監視機構とは? 本機構は、コンピュータプログラムの著作権者の権利を保護するために、知的財産権の侵害行為の監視摘発を行い、コンピュータプログラムの著作物の公正な利用の円滑化を図り、もってコンピュータ文化の発展に寄与することを目的とする団体です。

ユーザーからのQ&A

Q パソコンソフトは高いから、レンタルで借りたいんだけど、レコードやビデオは良くて、パソコンソフトは、どうしてダメなの?

A. まず、パソコンソフトが高い理由についてですが、端的に言えば「莫大な開発費がかかる割に、市場規模が小さい」という事です。数千万円あるいは億という開発費をかけた製品でも、何万本と売れるソフトは、ごく稀なのです。また、ビデオ(映画)や、レコード(歌手)は、興業、コンサートと言ったものからも収入は得られますが、ソフトにはそういったものはありません。また、レンタル利用者の85%がコピーをしていると言う現状では、レンタルを認める訳にはいきません。

Q パソコンソフトを授業で使用するため生徒の数だけコピーしたのだが、なにか問題でもあるのかね?

A. 著作権法違反になってしまいます。たしかに35条では例外として教育機関での複製を認めてはいるのですが著作権者の利益を不当に害さない場合としています。ソフトウェアの場合複製の認められる事はほとんどないでしょう。

Q 私は会社で仕事にレンタルしたソフトをコピーして使ってるんですけど、友達に法律違反だっていわれたんですけど…。

A. お友達は正しい事をおっしゃっています。法律では私的使用のための複製は認めていますが、仕事に使う場合は該当しません。ちなみに著作権法違反は3年以下の懲役または100万円以下の罰金という処罰を受けます。

Q ソフトの中身は買うまでわからない。粗悪なものを買わされない為にもレンタルは必要だと思うのですが…。

A. そういった論理が、レンタルの大義名分となっているようですが、先にも述べたように、善意のユーザーは少ないのです。また、ソフトハウス側もそういった声のあることは承知していて、新商品発売にあたっては、店頭デモや資料等も多く用意しています。また試供品を配布しているところも増えてきました。

私達、会員会社のソフトウェアは、いかなる個人、団体、法人に対しても、レンタルの許諾はしておりません。また不正コピーは罰せられます。

《会員会社一覧》

㈱アートディンク
㈱アスキー
㈲アルシスソフトウェア
㈱インターコム
㈱ウィンキーソフト
㈱ウルフチーム
ヴァルソフト販売㈱
エー・アイ・ソフト㈱
㈲エーシーオー
㈱エー・エス・ピー
エスエイティーティー㈱
㈱エス・シー・アール
㈱エス・ピー・エス
エデュカ㈱
㈱エニックス
㈱エム・エー・シー
㈱エルム企画
㈱オービックビジネスコンサルタント
㈱大塚システム研究所
㈱音研
カナン精機㈱
㈱管理工学研究所
㈱キャリーラボ
クエイザーソフト㈱
クリスタルソフト㈱
㈲呉ソフトウェア工房
グレイト㈱
㈱ケーピーエス
ケンテックス㈱
㈱ゲームアーツ
㈱コーパス
㈱光栄
㈱工画堂スタジオ
㈱神津システム設計事務所
㈱構造システム
コナミ工業㈱
㈱コンパイル
㈱ザイン・ソフト
㈱シャノアール
㈱シーアンドシー
㈱CSK
システムサイト
㈱システムサコム
㈱システムセンター
㈱システムソフト
㈱システムハウスミルキーウェイ
㈱新学社
㈱新企画社
㈲シンキング・ラビット
㈲ジーエーエム
㈱ジャスト
㈱ジャストシステム
㈱スキャップトラスト
㈲スタジオパンサー
日本ワードパーフェクト
生活産業研究所㈱
㈱ステラシステム
ストラッドフォードコンピュータセンター㈱
㈱ズーム
㈱セガ・エンタープライゼス
㈱ソフトウィング
㈱ソフトウェアジャパン
創歩人コミュニケーションズ㈱
ソフトスタジオWING
ソフト屋しゃんばら
㈱ソリマチ情報センター
ダットジャパン㈱
大学生活協同組合東北事業連合
㈱ダイナウェア
㈱チャンピオンソフト
㈱ツァイト
㈱ティーアンドイーソフト
テックソフトアンドサービス㈱
㈱テクノソフト
㈱ディアイエス
テーピーソフト㈱
デザインオートメーション㈱
㈱デジタル・リサーチ・ジャパン
㈱電波新聞社
㈲東亜コンピュータープラザ
㈱クレオ
東峰通商㈱イーストキューブ
徳間書店インターメディア㈱
㈱ニデコ
日本アシュトン・テイト㈱
日本SE㈱
㈱日本科学技術研修所
日本クリエイト㈱
日本コンピュータシステム㈱
㈱日本ソフトバンク
㈱日本テレネット
日本デクスタ㈱
日本ナレッジ・ボックス㈱
日本ファルコム㈱
㈲ハウテック
㈱ハドソン
㈱ハル研究所
㈱バックス
パーソナルメディア㈱
パル教育システム㈲
ヒーズ・ジャパン㈱
㈱ビッツー
㈲ビーピーエス
ビクター音楽産業㈱
ビーシーエー㈱
㈱日立ハイソフト
㈱ファミリーソフト
㈲風雅システム
富士ソフトウェア㈱
㈱富士通ビー・エス・シー
ブラザー工業タケル事務局
㈱ブレイングレイ
㈱ブロダーバンドジャパン
プログラム企画サービス㈱
ボーステック㈱
㈱ボーランドジャパン
㈱ポニーキャニオン
㈱マイクロキャビン
マイクロソフト㈱
㈱マイクロソフトウェア・アソシエイツ
㈱マイクロネット
マイクロプローズジャパン㈱
マスターネット㈱
㈱まつもと
メガソフト㈱
㈱メタテクノ
㈱モーリン
㈱ラウンドシステム研究所
㈱ランドコンピュータ
㈱リード・レックス
㈱リギーコーポレーション
㈱リバーヒルソフト
ロータス㈱
森本紘章顧問弁護士

〈89.12.25現在〉

12月25日現在、133社にも及ぶソフトハウスに加盟していただいております本機構ですが、不正コピー防止のため、より一層の強化をはかるには、一社でも多くの加盟が必要不可欠です ソフトハウス間の強い提携があれば、不正コピーは必ず防止できるはずです

ソフトウェアのレンタル、あるいは不正コピーを見たり、聞いたりしたら右記まで情報をお寄せください。

ソフトウェア法的保護監視機構事務局
担当　久保田
TEL 03(221)7481(代表)

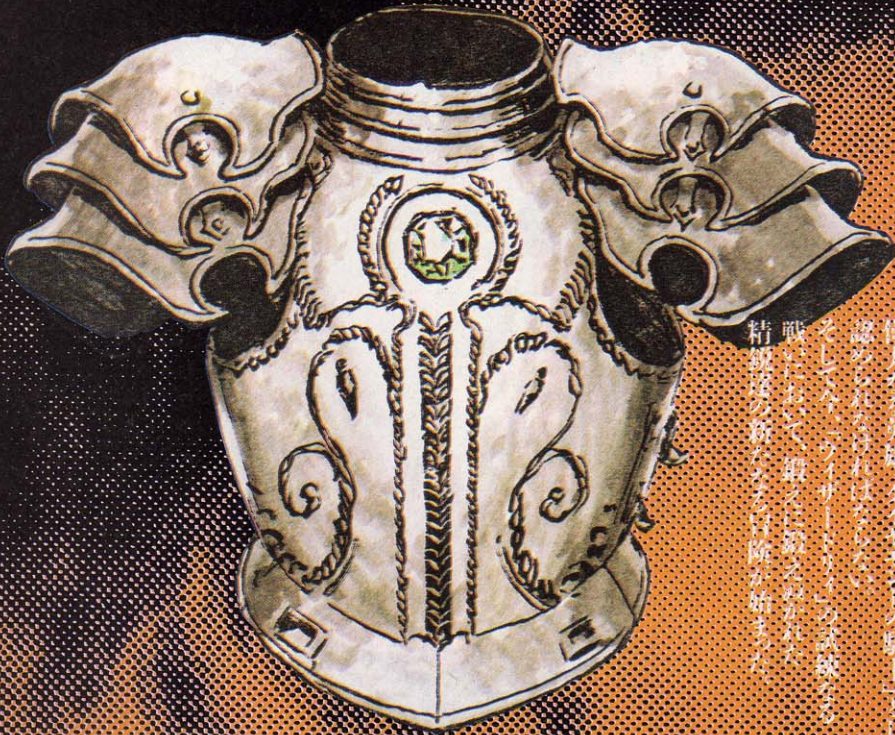
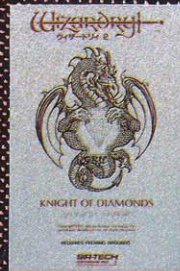
ソフトウェア法的保護監視機構
社団法人 日本パーソナルコンピュータソフトウェア協会
〒102 東京都千代田区紀尾井町3-29 紀尾井ロイヤルハイツ

ユーザーズテレホン ☎大阪06(315)8255

平日の午後1時半から6時の間は、お問い合せにお答えします。その他の時間と土・日・祝日はまるまる24時間録音もできる。テープサービスです。

◆標準価格には消費税は含まれておりません お買上けの際に別途消費税をお支払い下さい
◆通信販売ご希望の方は、住所・氏名・電話番号・商品名・機種名・メディアを明記の上、現金書留または郵便振替(大阪8-303340)にてお申し込み下さい 送料は無料てすか、標準価格に消費税の3%を加えた金額をお送り下さい

Humming Bird Soft
株式会社エム・エー・シー ハミングバードソフト
〒530 大阪市北区曽根崎2丁目2番15号

邪悪なるダバルプスの呪いにより、滅亡の危機に見舞われたリルガミンの街を救うためには、失われた守護神ニルダの杖を取り戻すことが必要である。
しかし、ニルダの杖を手にするには、リルガミンの街に伝説として伝わる、鎧・盾・小手・兜・剣を探し出し偉大なる英雄「ダイヤモンドの騎士」として認められなければならない。
そして今、ウィザードリィの試練なる戦いにおいて、鍛えに鍛えぬかれた精鋭達の新たなる冒険が始まった。

これがダイヤモンドの騎士の装備の1つ、伝説の鎧(マジックアーマー)だ!

Wizardry®

ウィザードリィ2
KNIGHT OF DIAMONDS
ダイヤモンドの騎士

■対応機種 MSX2
[MSX2+も可](V-RAM128K)
3.5-2DDフロッピーディスク(1ドライブも可)
■定価9,800円
(表示価格には消費税が別途付加されます。)

MSXウィザードリィファン待望のシナリオ2作目「ウィザードリィ2・ダイヤモンドの騎士」。今回の冒険に旅立つことができるのは、前作「ウィザードリィ・狂王の試練場」で鍛えぬかれたきみのキャラクタだけ。前作のキャラクタをウィザードリィ2に転送させ、新たなる冒険へと出発する。モンスターのグラフィックは前作同様、末弥純氏のデザイン。MSX2の表示能力により、美しいグラフィックを実現。きみの自慢の最強精鋭部隊で挑戦してほしい。

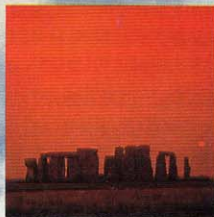
待ちうける魔物どもは、最初の冒険の時よりも手強い。

〈ご注意〉
■このゲームをプレイするためには「MSX2版ウィザードリィ・シナリオ#1」のディスクまたはROMが必要です。
■このゲームではキャラクタを作成することはできません。シナリオ#1で育てたキャラクタを転送してプレイします。転送したキャラクタのレベルが高ければ高いほど冒険が楽になり、レベルが低ければ難しくなります。
■プレイ用のディスクを作成するために、ブランクディスクが1枚必要です。ブランクディスクは付属しておりませんので、市販のディスクをご用意ください。
■ROM版から転送する場合は、転送用として2枚のブランクディスク(3.5-2DD)をご用意ください。

ロールプレイングゲームの真髄 **ウィザードリィ** [好評発売中]
■対応機種 MSX2 [MSX2+も可]
(V-RAM128K) 3.5-2DDフロッピーディスク(1ドライブも可)
定価 9,800円
(V-RAM128K) ROMカートリッジ(S-RAMバッテリーバックアップ付)
定価 12,800円(メタルフィギュア付)
(表示価格には消費税が別途付加されます。)

君もウィザードリィ・プレイヤーズフォーラムに登録しよう!
入会するといろいろな特典があります。
MSX2版「ウィザードリィ2・ダイヤモンドの騎士」のパッケージに入っている申し込みハガキ、または、ポスターのあるお店に置いてある申し込みハガキで、お申し込み下さい。

○ただいま会員募集中!

〒107-24 東京都港区南青山6-11-1 スリーエフ南青山ビル ㈱アスキー営業本部 TEL(03)486-8080 株式会社アスキー

石の時代、四の法則

エジプト文明、中国文明、マヤ文明など
さまざまな古代文明の揺籃期において、
ある時期から人々は、世界の森羅万象を
"4"という数字に基づいて分類、
解釈するようになった。即ち「四象」「四季」
「4大元素」「4方位」等がその表れである。
そして、それらの概念の誕生と共に、
「四の支配法則」に則って、石盤上に石を並べる
ゲームシステム「石道」の原型が、
世界各地で別個に生まれている。

もちろんそれは単なる娯楽ゲームではない。
それをプレイすることは、
その背景となる文化によって、
あるときは石に依る冥想を行うことであり、
あるときは神意を仰ぐことであり、
また決闘を行うことでもあった。
今、それはコンピュータゲーム「石道」
として、諸君の前に登場する。
プレイの進行、結果の解釈は、
すべて諸君自身に委ねられているのだ。

- 「石道」のルールは単純です。画面上に表示される36種類の石を、8×12のマス目に区切られたボード上にルールにしたがって次々に置いていき、全部置ければクリアです。
- 4つの石によって囲まれた空間に石を置くこと(4-WAYと呼びます)が、高得点を導き出す条件です。
- ルールにはANCIENT(古代)とMODERN(現代)の2種類があります。いずれのルールによるプレイでも、知略と直感と根気とチャンスが必要です。
- 盤や石の種類は自由に選択できます。様々なムードの中でプレイを行ってください。

画面写真はPC-98版です。

石道
——ISHIDO——

3月発売予定

■対応機種
MSX2 (MSX2+も可) 3.5-2DD (V-RAM128K)

予価7,800円

PC-9801版、PC-8801版も発売予定

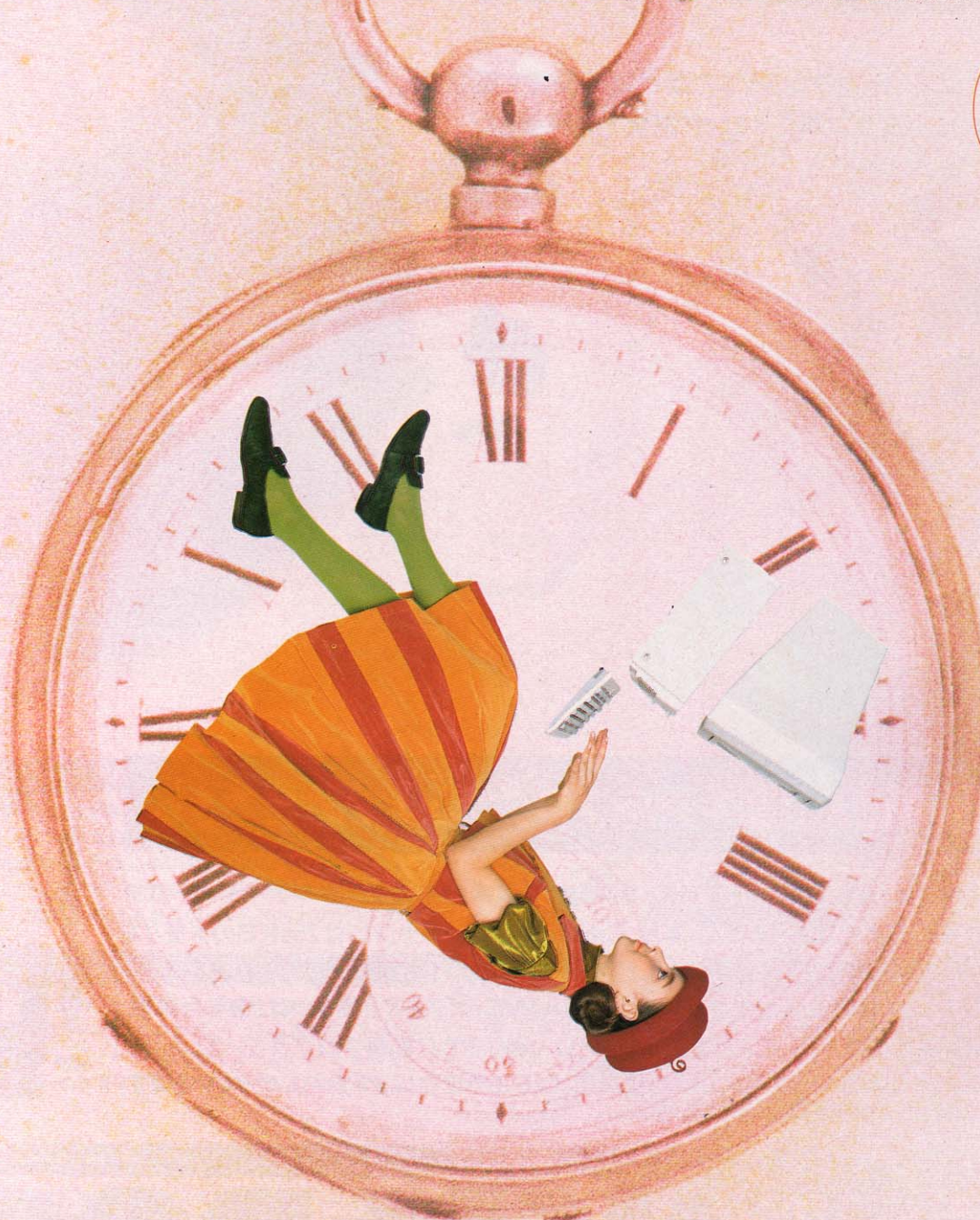
〒107-24 東京都港区南青山6-11-1スリーエフ南青山ビル 株式会社アスキー営業本部 TEL.(03)486-8080 **株式会社アスキー**

理由はカンタン。
あなたの近くにアクセスポイント、できました。
これからは、時間を気にせず楽しめます。

つい夢中になって、時間を忘れるパソコン通信。料金を気にせず楽しみたい。そこでアスキ
ネットは、全国に13ヶ所のアクセスポイントを増設。東京、名古屋、大阪のほか、札幌、仙
所沢、千葉、川崎、横浜、浦和、静岡、神戸、京都、広島、福岡、那覇が加わり、全国から直
アスキーネットに接続できるようになりました。さらにTri-Pの各ノード(66ヶ所)、DDX-TPま
利用が可能。あなたに近くなったアスキーネットで、思うぞんぶんパソコン通信してくださ

情報活用型ネットワーク・アスキーネットACS

ビジネスに役立つ情報と高度なコミュニケーションスペースを提供します。オンラインによ
ニュースサービスはもちろん、各種の情報を入手し活用するまでの機能・サービスは、情報
用型人間に最適の環境になっています。蓄積された情報を充分に生かせるネットワークで
●[ACS]のサービス内容●コミュニケーション機能:SIG/MAIL/VOICE/TOPIC/NOTIC

長パソコン、してもいいよ。

漢字が使えるオペレーティングシステムと最新鋭の開発支援ソフト。
アスキーがMSXに高度なプログラミング環境を実現させた。
MSXが快適で おもしろい。

日本語MSX-DOS2は、完全に日本語に対応。BASICで漢字対応のゲームやデータベースプログラムなどを作るのも夢ではありません。また、RAM内蔵カートリッジには256KBのメモリを搭載していますので、RAMディスクの容量はなんと160KB。※ MSX-DOS2 TOOLSの漢字エディタ(KID)を入れても130KBの余裕があります。残りのRAMディスクをどう使うかは、あなた次第。MSX-DOS2 TOOLSのコマンドを入れたり、MSX-C ver.1.2でC言語プログラミングしたりすることも可能です。この日本語MSX-DOS2の登場で、MSXの世界はますます広がっていきます。

※RAMディスクの容量は本体のRAM容量によって変わります。詳しくは「日本語MSX-DOS2 256KB RAM内蔵」のパッケージをご覧ください。

MSXのための最新オペレーティングシステム。漢字が使え、大容量メモリをサポート[ニホンゴ エムエスエックス ドス2

日本語MSX-DOS2

■ 日本語MSX-DOS2 256KB RAM内蔵 価格34,800円(送料1,000円) ●256KB RAM内蔵ROMカートリッジ+3.5インチ1DDフロッピーディスク2枚(2DDのディスク装置でも読み書き可能) ●マニュアル一式 ● MSX2 専

■ 日本語MSX-DOS2 価格24,800円(送料1,000円)●ROMカートリッジ+3.5インチ1DDフロッピーディスク2枚(2DDのディスク装置でも読み書き可能)●マニュアル一式●RAM128KB以上搭載の MSX2 専用、対応機種(ソ
HB-F900、日立製作所MB-H70、松下電器産業FS-4600F、FS-5000F2、三菱電機ML-G30、ヤマハYIS 604/128、CX7M/128、YIS805/128、YIS805/256)

この誌面の表示価格には、消費税は含まれておりません。

■カタログ

アセンブラでのプログラミングを実現するユーティリティソフトウェア

MSX-DOS2 TOOLSは、日本語MSX-DOS2の持つ機能を活かし、アセンブラでのプログラミングを可能にします。特長/①プログラムの開発を側面から支えるTOOLコマンド(COMMAND2.COMやDOS2付属のユーティリティを除くコマンド23本と新たにRS-232Cコントロールのコマンド2本の計25本から構成)②高速漢字エディタ③アセンブラ、リンカ

MSX-DOS2 TOOLS 好評発売中

[エムエスエックス ドス2 ツールズ]

価格14,800円(送料1,000円)

■3.5インチIDDフロッピーディスク1枚(2DDのディスク装置でも読み書き可能) ■マニュアル一式■ MSX2、日本語MSX-DOS2専用※MSX-DOS2 TOOLSをご使用になる場合は、日本語MSX-DOS2が必要で.最低1台のディスク装置がついた MSX2 パソコンでご使用になれます。

MSX-DOS2専用

大規模プログラムにも対応できるシンボリックデバッガ

MSX-S BUG2は、日本語MSX-DOS2上で動作するシンボリックデバッガです。漢字や階層ディレクトリのサポートはもちろんのこと、デバッガ本体をDOS2のマッパーメモリ上に置くことにより、従来のS BUGでは対応できなかった大きなプログラムをデバッグできるようになりました。

MSX-S BUG2 好評発売中

[エムエスエックス エス バグ2]

価格19,800円(送料1,000円)

■3.5インチ IDDフロッピーディスク1枚(2DDのディスク装置でも読み書き可能) ■マニュアル一式■ MSX2 ※MSX-S BUG2をご使用になる場合は、日本語MSX-DOS2及びMSX-DOS2 TOOLSが必要で、最低1台のディスク装置がついた MSX2 パソコンでご使用になれます。

MSX-DOS2専用

漢字のサポートが可能になったC言語コンパイラ

MSX-C ver.1.2は、日本語MSX-DOS2上で動作し、ザイロニーモニックのアセンブラソースファイルを出力する2パス形式のC言語コンパイラ。特長/①漢字をサポート②階層ディレクトリをサポートし、コンパイルに必要なインクルードファイルが存在するディレクトリを環境変数で指定可能③標準ライブラリ関数を、従来の66個から102個に増強

MSX-C Ver.1.2 好評発売中

[エムエスエックス シー バージョン.1.2]

価格19,800円(送料1,000円)

■3.5インチIDDフロッピーディスク1枚(2DDのディスク装置でも読み書き可能)■マニュアル一式■ MSX2、日本語MSX-DOS2専用※MSX-Cver.1.2をご使用になる場合は、日本語MSX-DOS2及び MSX-DOS2 TOOLS が必要で、最低1台のディスク装置がついた MSX2 パソコンでご使用になれます。

MSX-DOS2専用

PDTシリーズも好評発売中
(MSX、MSX2、MSX2+で動作します)

MSX-DOS TOOLS [エムエックス ドス ツールズ] 価格14,800円(送料1,000円)

MSX-S BUG [エムエックス エス バグ] 価格19,800円(送料1,000円)

MSX-C Ver.1.1 [エムエックス シーバージョン.1.1] 価格19,800円(送料1,000円)

MSX-C Library [エムエックス シーライブラリ] 価格14,800円(送料1,000円)

MSXをより使いこなすための
MSXべーしっ君ぷらす [エムエックス ベーシックン プラス] 価格6,800円(送料400円)

職業・電話番号・商品名・使用機種を明記の上、宣伝部MSX係までハガキでお申し込み下さい。

〒107-24 東京都港区南青山6-11-1 スリーエフ南青山ビル ㈱アスキー営業本部 TEL.(03)486-8080 **株式会社アスキー**

MSX機動力、増強。

高速・高機能通信ソフトとハードディスクインターフェース。
アスキーがMSXに先進の機動力を持たせた。
MSXが頼もしく おもしろい。

MSX2ユーザーのための高速・高機能通信ソフト。
エディタなど、多彩な機能を装備しています。

MSX-TERMは電話帳ファイルによるオートログイン機能やバックスクロール、エディタを装備した高機能な通信ソフトウェアです。MSX専用のモデムカートリッジやRS-232Cと汎用のモデムにより、各種ネットワークにアクセスできます。また、強力なマクロ機能も備えており自動運転も可能です。

好評発売

[エムエスエックス ターム]

MSX-TERM

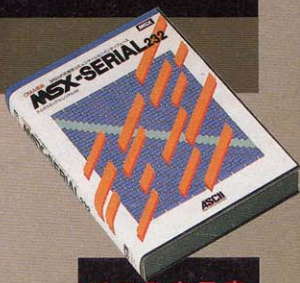
価格12,800円(送料1,000円)

主な特長/■インターレスによる漢字40文字×25行表示。■エディタ機能:通信中にテキストファイルの編集
行ったり、逆スクロールバッファからのカット&ペーストができます。■逆スクロール機能。■自動運転に便利な
行機能:MSX-TERM言語により、オートダイアル、オートログイン、自動運転ができます。■プロトコル通信:XMO
加え、アスキーネット専用のデータ転送プロトコルTransIt2をサポート。■MSX-JE対応。■日本語MSX-DOS

対応機種: MSX2 対応OS:MSX-DOS1、日本語MSX-DOS2
メディア:3.5-1DD(2DDのディスク装置でも読み書き可能)

※パソコン通信をする場合には、MSX本体の他にMSX専用のモデムカートリッジ、もしくはRS-232Cカートリッジとモデムが必要です。

S-232C方式の
ミュニケーションインターフェース

SX-SERIAL232」はRS-232C方式でのデ
伝送を可能にするインターフェースカートリッジ
DMAコントローラとバッファRAMを搭載す
とにより、9600bpsでのデータ伝送※が可能です。
、MSX標準のRS-232Cインターフェースと
SICおよびBIOSレベルの互換性があります。

ッピーディスクに、XON/XOFFによるフロー制御でダウンロードする場合。

近日発売予定

［エムエスエックス・シリアル232］

価格19,417円（送料込）

寺長／■MSX標準のRS-232Cと同様の非同期通信方式を採用。■DMAコントローラとバッファRAMを搭載す
により、9600bpsでのデータ転送が可能。■MSX標準のRS-232CインターフェースとBASICおよびBIOSの互換
あります。■BASICとBIOSの技術資料を添付。■MSX標準のRS-232Cとあわせてシステム全体で同時に4台ま
続可能。■通信ソフト「MSX-TERM」がそのまま利用できます。■RS-232C規格のDSUB25ピンコネクタを採用。

MSX-SERIAL232は、通信販売のみで取り扱っております。
購入の申し込み、お問い合わせは、㈱アスキー直販部（TEL.03-486-7114）までお願いいたします。

対応機種：MSX、MSX2、MSX2+
パッケージ内容：MSX-SERIAL232カートリッジ、マニュアル一式
※注意：ケーブルは付属していません。

日本語MSX-DOS2やパソコン通信のために、
高速で大容量のメディア（HD）をサポート。

［ハードディスク インターフェイス］20MB、40MBハードディスクに対応

MSX HD Interface

好評発売中

価格30,000円（送料込）

MSXで大容量メディアを扱えるHD Interface。対応するハードディスクは日本電気㈱のPC-9801-27互換の20MBおよび40MBのもので、40MBについてはパーティションを設定することでご使用になれます。MSX2、MSX2+対応。

▶ HD Interfaceは、通信販売のみで取り扱っております。
ご購入の申し込み、お問い合わせは、㈱アスキー直販部（TEL.03-486-7114）までお願いいたします。

対応ハードディスク一覧表（五十音順）　'89年11月8日現在

メーカー	機種	容量	メーカー	機種	容量
㈱アイシーエム	MC-20EX※	(20MB)	緑電子㈱	DAX-H1	(20MB)
	SR-20 ※	(20MB)		DAX-H1V	(20MB)
	MC-40S ※	(40MB)		DAX-H5V	(40MB)
	SR-40 ※	(40MB)	㈱ランドコンピュータ	LDP-521A	(20MB)
アイテック㈱	IT H-320S	(20MB)		LDP-541A	(40MB)
	IT MJ4	(40MB)	ロジテック㈱	LHD-32NR	(20MB)
㈱ウィンテク	HD404HS	(40MB)		LHD-32HR	(20MB)
㈱グロリアシステムズ	GHD-340	(40MB)		LHD-32V	(20MB)
コンピュータリサーチ㈱	CRC-HD2A	(20MB)		LHD-34HR	(40MB)
	CRC-MH4	(40MB)		LHD-34SR	(40MB)
	CRC-MH4B	(40MB)		LHD-34V	(40MB)

※増設機用別売ケーブルが必要です。

MSXゲーム徹底解析

このごろ、いわゆるウォーターフロントっていうのかもしれないが、臨海のほうに大きな水族館や植物園が続々オープンしてるよね。行きたい行きたい行きたーい。この原稿書き終わったら、絶対行くぞー。泳いでるマグロをナマで見るんだもーん。

砦から洞窟まで、第1部をくまなく解析！

マイクロキャビンのRPG処女作『サーク』が、ついに完成したのだ。期待の大きいゲームだけに、わくわくしながらプレイしてみたのだが、予想以上のおもしろさにびっくり。今回は、第1部のすべてをどーんと徹底解析するぞ。すばらしーいBGMを存分に味わいながら、プレイしてみてね。

■マイクロキャビン　MSX2　8800円[税別](2DD)

めざすは王家の聖域だ

　バドゥーの復活によって、モンスターが暴れ始めたウェービス国。王様からの伝言で自分が神の末裔であることを知った主人公は、バドゥーの魂を封じ込めるため、王家の聖域へ向かうことになった。

　主人公が住んでいるのはフェアレスの町。ゲームはこの町からスタートする。町長からもらえるお金は600Gだから、まずはこれで買い物をしよう。町の中には武器屋と道具の店のほかに魔法の店があり、魔法を買ったり武器や防具に魔法をかけてもらうことができる。

　さて、身支度を整えたらいよいよ聖域への旅に出るのだが、そう簡単にたどり着けるわけではない。当然、途中で立ち寄らなければならない場所がたくさんあるのだ。その最初の目的地となるのが砦だ。

　砦は、フェアレスの町を出て橋をいくつか渡った先にあるのだが、その前にひとつイベントが待ち受けているのだ。それは、森の中で倒れている女の子を助けること。女の子はケガをしていて、父親から病院へ連れて行ってほしいと頼まれる。女の子をおんぶして町の病院まで送り届け、再び父親のところへ行くと今度は、凶暴になった木の精を鎮めてくれと頼まれる。その木の精が、１番目のボスキャラだ。無事に木の精を倒すことができたら、いよいよ砦の中なのだ。

⬆女の子を病院に連れて行ってあげよう。

⬆最初のボスキャラ、木の精を倒すのだ。

　フェアレスの町で買える武具は剣、アーマー、シールド、それぞれ3種類ずつだ。持てるレベルが決まっていて、買うときに武器屋のおじさんが説明してくれる。初めはショートソード、レザーアーマー、スモールシールドを買い揃えよう。全部で600Gだから所持金とぴったりなのだ。

道具の店

　道具の店では体力が回復するパンや干し肉、攻撃力が上がるガントレット、防御力が上がるプロテクションリングなどを売っている。でもガントレットとプロテクションリングは、いつも売り切れなのだ。体力もじっとしていれば回復するから、とくにこの店で買うものはなさそうだ。

魔法の店

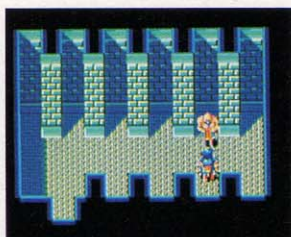
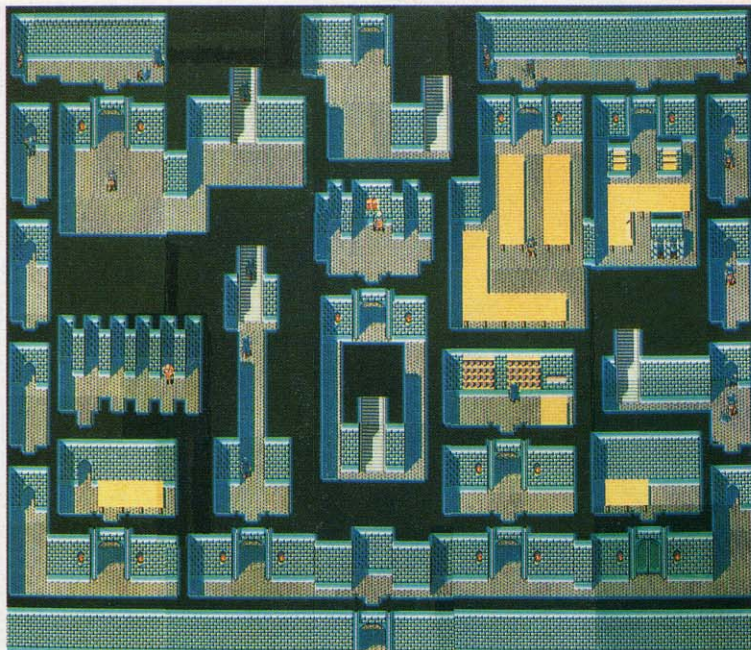
　魔法には2種類あって、武器や防具にかけて強くしてもらうのと、巻き物を買って使うものとある。フェアレスの町で買える巻き物は、モンスターにダメージを与えるライトニングボルトとデススペル、どこからでもすぐ町に戻れる便利なテレポートマジックの3種類がある。

いよいよ砦へ入るのだ!

砦 1 階

砦は3階建ての迷路になっている。複雑ではないが、壁でさえぎられて進めない通路もあるので、いちいちほかの階に行って回らなければならない。また、砦の中には鍵のかかったドアがたくさんある。まずマスターキーをどこかで手に入れよう。

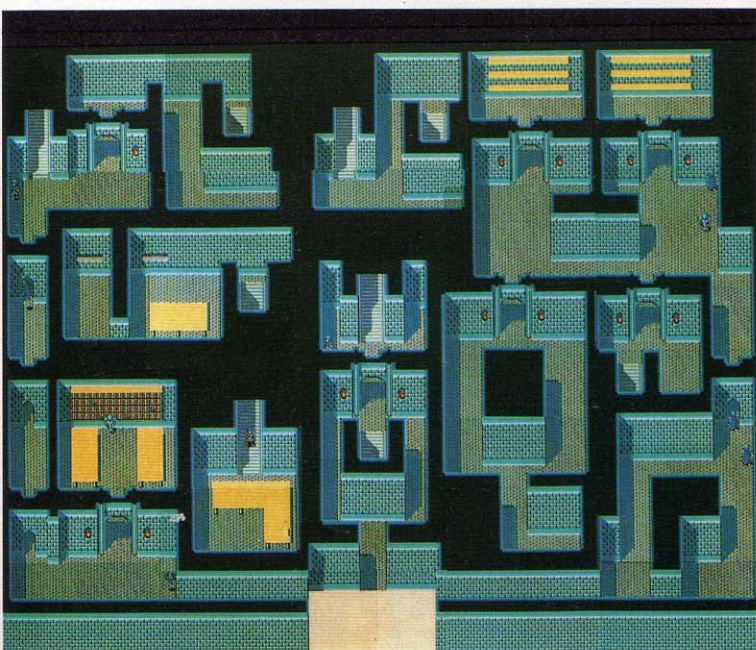
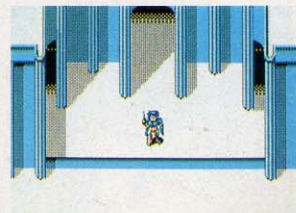
マスターキーは、1階の入り口から右に曲がってふたつめの部屋にいるおじさんが持っている。このおじさんはケガをしているらしく、薬を持って来てくれという。薬は隣の薬物庫にあるのだが、なんとここも鍵が閉まっていて入れない。そこで、薬物庫の鍵を探しに2階へ上がらなければならないのだ。2階のどこかで鍵を見つけたら、それで薬物庫に入り、薬をさっきのおじさんに届けてあげよう。マスターキーがもらえるぞ。

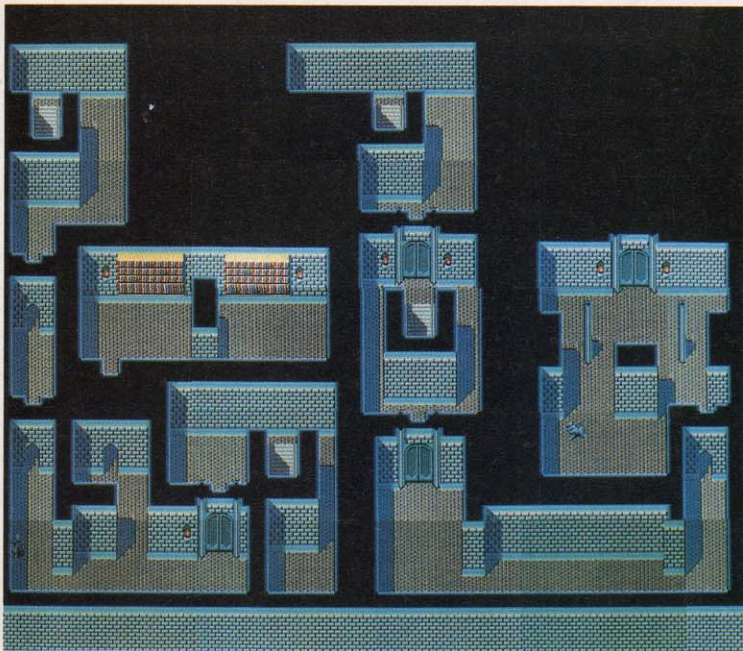
⬆薬を持って来てあげないと、このおじさんからマスターキーがもらえない。

⬆腹がへったからスープを持って来てくれーというおやじ。わがままだなあ。

砦 2 階

あれ、こんなところに外廊下が!

さて、1階にはほかにふたりの人物がいる。ふたりに会うには、また階段を上ぼったり下りたりしなければならないから、ちょっとめんどくさいのだ。

1階で行くべきところをすべて回ったら、今度は2階だ。2階には、下のほうの部屋に重要なアイテムが置いてある。ニルという将軍の手紙で、それによると、ニルは砦まで攻めて来たモンスターに追われて、ここから脱出したらしい。そして、手紙を読んだ者は一緒に置いてある箱を妹に届けてほしいと書いてあるのだ。うーん、とりあえずこれは手に入れておいて、次の3階へ行くとしよう。

ところで、2階には外廊下があり、ここを通れば1階で壁にさえぎられていたところに行けるようになるのだ。

⬆2階で見つけたニルの箱は大切なアイテムだ。届ける場所を覚えておこう。

⬆あれ、真っ暗な砦の中から突然明かるい外廊下に出たぞ。まぶしーい!

砦 3階 武術の本でパワーアップ!

さあ、ついに砦の最上階に来た。ここは、ほかの階に比べると歩き回るところが少ないが、そのぶん重要な場所が控えている。右上の扉の奥に2番目のボスキャラが待ち構えているのだ。

ところが、この扉はほかの扉のマスターキーでは開かない。鍵のある場所は、ここまで来る間に得た情報で、すでにわかっているはずだよね。その鍵を使って扉の奥へ進んでみよう。ボスキャラの水龍はけっこう強いから、戦う前にある程度レベルを上げておくことが必要だぞ。

さて、3階にはもう1ヵ所行っておきたいところがある。左上のほうの本棚が置いてある部屋だ。なにげなく通り過ぎてしまいそうだが、立ち止まって武術の本を読んでみよう。攻撃力と防御力がアップするのだ。

☗あ、こんなところに本棚が。武術の本を読んで攻撃力と防御力を上げよう。

☗砦の中で出会った人たちから話を聞いて、鍵のある場所を探してみよう。

2番目のボスキャラが現われた!

鍵を見つけて扉を開けることができたら、奥には不気味な雰囲気の部屋がある。下半身だけの石像のようなものが中央にあり、入り口付近には水が流れている。静かだなあと思っていると、だんだん水面が騒がしくなってきて、いきなり水龍がぬーっと現われるのだ。

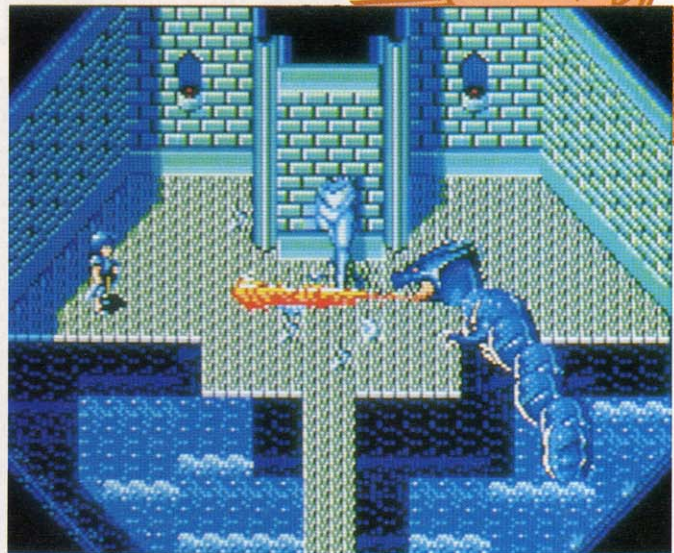
水龍は、右側のほうから頭を出してきて、主人公めがけて火を吐く。この火がびろーんと長くて、当たると大きなダメージを受けてしまう。うまくよけないとすぐに倒されてしまうぞ。水龍は1回火を吐いたら水の中に潜り、また同じように現われて火を吐くという繰り返しなので、そのタイミングをつかんで頭を攻撃しよう。

そして、水龍を見事倒すことができたら聖域へ行くための入り口が開き、先に進めるぞ……と思ったら、なんとここで大きな障害にぶち当たってしまうのだ。

扉から外に出たすぐのところに、ひとりの人物が立っているから、その人から話を聞いてみよう。すると、ある事情によって、この道からは聖域に向かえないということがわかる。フェアレスの町で聞いた地震の話を覚えているかな?その地震と深い関係があるのだ。

そんなわけで、主人公は別のルートで聖域をめざすことになる。その行き方はさっきの人物が教えてくれるが、じつは砦と逆の方向に進んで行くのだ。そう、毒沼のあったところだ。毒沼を越えるのはちょっと勇気がいるけど、ここまで来られたんだから大丈夫。

また、毒沼の途中にノルマナの町があるからぜひ寄って行こう。そうしないと、この先にある洞窟の中には入れないのだ。

☗聖域に向かう入り口にひとり立つ人物。

☗出たー、こいつが2番目のボスキャラ、水龍だ。びろびろーんと火を吐くイヤなやつ。

ノルマナの町

毒沼の中に入って進んで行くと、途中で下のほうに延びているところがある。そこを進むと、なんと町が見えてきた。そこがノルマナという、見るからにほのぼのとしている町。おねしょのふとんが干してあったり、子供が泣いていたりして、フェアレスの町よりもずっと庶民的な感じだ。

この町でも、武器屋や道具の店、魔法の店などがあるからぜひ立ち寄ってみよう。フェアレスの町にはなかったものもたくさん売っているぞ。また、このころにはレベルもだいぶ上がっているだろうから、新しい武器や防具を身につけることもできるだろう。

そうそう、忘れちゃならないのが、魔法の店でデス・インテグレイトという巻き物を買うこと。これは、岩を溶かすことができる魔法なんだけど、洞窟の中に入ったとき絶対に必要となるものなのだ。洞窟の中には大きな岩が邪魔をして通れない場所があり、この魔法で岩を溶かして通るというわけ。いくつかまとめて買っておこう。

ほかにも、ライフ・マントというものがあり、これは身につけると体力が回復する便利なアイテム。このあとできっと役に立つ場所に行き当たるから、ぜひ購入しよう。

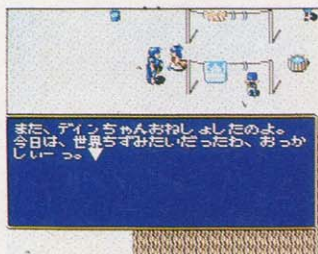
さて、この町でもうひとつ重要なのが、町長の家に行くこと。フェアレスの町でもそうだったけど、町長というのはわりとポイントをにぎる存在なのだ。で、ノルマナの町長からは、洞窟の手前にあるゴンドラに乗る許可と、乗り方について教わることができる。でも、その前に町の中で誰かにゴンドラの話を聞いておかなくてはダメだ。

町の人々からはヒントとなる大切な話がたくさん聞けるから、聞きもらしのないように、すべての人物に話しかけること。また、この町ではメッセンジャーピクシーにも会うことができる。なんだか懐かしい感じがするなあ。そのほか、妹を捜しているとってもかわいい生き物も歩いているぞ。

⬆町長にゴンドラについて話を聞くのだ。

⬆おねしょをして泣いてる子もいるのだ。

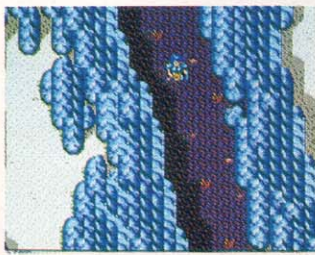
⬆岩を溶かす魔法、デス・インテグレイトを買っておくのを忘れないようにね。

⬆妹を捜しているプリルというヘンな生き物。どこかで見たことがあるよね!?

毒沼を越えるのだ

さて、ノルマナの町に寄り道したら、再び毒沼の中へ突入しなければならない。ノルマナの町からまっすぐ上に行き、左へ曲がればすぐに洞窟へ向かう通り道がある。

ところでこの毒沼って、ほんとにイヤな存在。ずぼずぼっとした感触が、いかにも毒に侵されているみたいで、うわーんやめてーって感じ。でも、ある程度レベルが上がっていればここはそんなに問題はないはず。途中、パンや干し肉で体力を回復したり、休憩できる小さなスペースがところどころにあるから、そこで休みながら進んで行けば、なんとか無事に通り抜けられるだろう。

それよりもやっかいなのが毒沼の中にいるモンスターたち。こっちが不利なのにつけこんで、ガシガシ攻撃してくる。モンスターが見えたら、なるべく接近しないようにして逃げきってしまうほうがいいかもしれない。戦っている間にもどんどん毒で体力が減っていくから、気がついたらゲームオーバーということにもなりかねない。

そして、無事に毒沼を越えたら、ついにゴンドラのある場所に出る。わーい早くゴンドラに乗りたいな。

⬆この下のほうにノルマナの町があるぞ。

⬆ふー、ちょっとひと休みしてみるかな。

ゴンドラでヒューン!

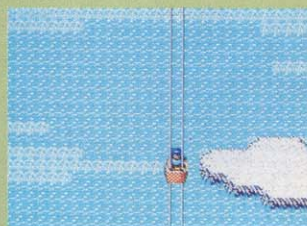
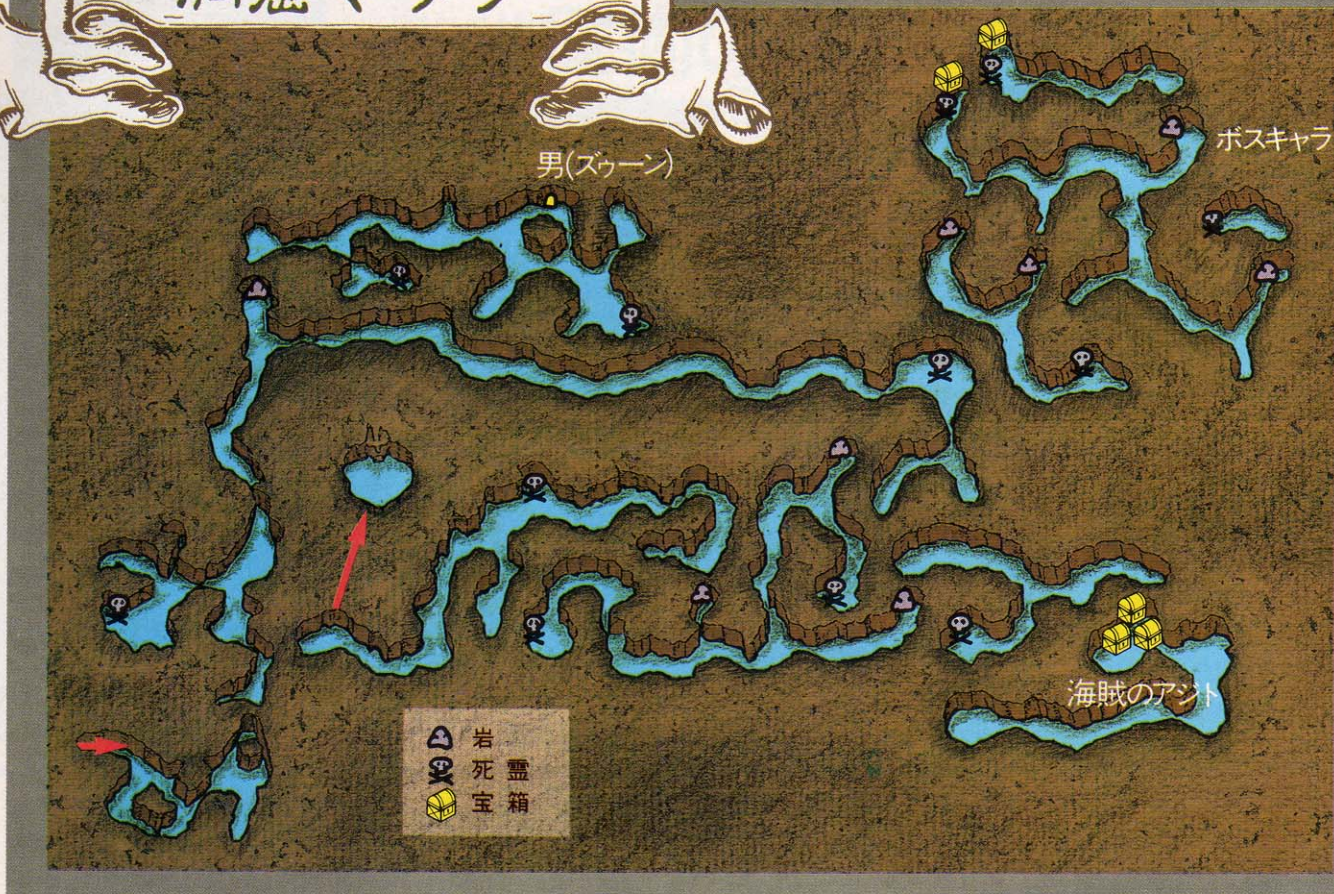
さあ、いよいよ待望のゴンドラに乗るぞー。乗り方はちゃんと町長に聞いてきたよね。ゴンドラのまわりにはモンスターがいっぱいいるから、やられないように気をつけてすばやく乗り込もう。乗ってしまえば、あとを着いて来ることはないからこっちのものなのだ。

このゴンドラ、意外に上下の距離があって、けっこう長く乗っているのだ。とっても気分がいいぞ。

下に着いてゴンドラから降りると、すぐに洞窟の入り口が見えるはずだ。中には今まで以上に強い敵がたくさん待ち受けているから、心してかかるようにね。

⬆ひゅうーん！ おおー、これは気持ちいー！ 何度も乗ってしまいそうなのだ。

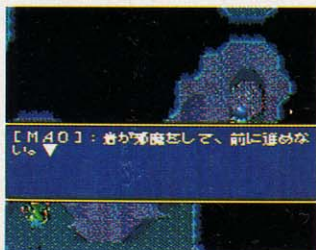
洞窟マップ

男(ズゥーン)
ボスキャラ
海賊のアジト
岩
死霊
宝箱

魔法で岩を溶かせ

ゴンドラでヒューンと崖を下りたら、すぐに洞窟の入り口が見えるぞ。さっそく中に入ってみよう。

洞窟の中は迷路になっていて、ところどころに大きな岩がどーんと通路をさえぎっている。この岩をどかして前に進むには、そう、さっきノルマナの町で買った、岩を溶かす魔法、デス・インテグレイトを使うのだ。岩はけっこうたくさんあるので、洞窟に入る前にこの魔法の巻き物を多めに買っておく必要があるぞ。

ほかにも、洞窟内にはたくさんの死霊や宝箱がころがっている。死霊は、かつてこの洞窟に入って外に出られなくなり、そのまま死んでいった人たちらしい。近寄ると話しかけてくるので、よく聞いておこう。重要な情報もあったりして、聞き逃すと損するぞ。

また、宝箱は鍵を手に入れないと開かないものや、うっかり開けたらダメージを受けてしまうトラップのものなどがある。ワナのかかった箱は、そばに死霊がいて教えてくれるから、必ず確認してから開けるようにしようね。また、大切なアイテムが入った箱もあるので、取り忘れのないように気をつけよう。

⬆魔法を使えば、岩が消えて通れるのだ。

海賊のアジトだ!

洞窟をどんどん奥へ進んでいくと、モンスターではなく人間らしい姿がちらちら見えてくる。ここは海賊のアジトなのだ。宝箱がいくつか置いてあるのだが、鍵がかかっていて開かない。しかたなく、さらに奥のほうへ進むと外へ抜ける道があったぞ。行ってみるとそこには酔っぱらいの海賊がいた。

この酔っぱらい、アジトから酒を持ってこいと偉そうに言うのだが、ここはがまんして取ってこよう。が、せっかく持っていってもさらに飲ませろとうるさい。さすがに2回持っていけば何かいいことあるだろうと思い、おとなしく言うことをきいたらこの酔っぱらいのおやじ、宝箱の鍵をくれたぞ。

そして、その鍵で宝箱を開けたら赤い宝石が出てきたのだ。これはとっても大切なアイテムだぞ。

⬆海賊のアジトには宝箱が3つあり、そのうちの2つに鍵がかかっている。

⬆んもーっ、酔っぱらいはこれだからイヤよ。でも鍵をくれたから許そう。

ズゥーンって何者かな!?

さて、洞窟のさらに奥へ進むとなんだか牢屋のようなものが見えてくるはず。近寄ってみると、ひとりの男が閉じ込められているではないか。助けてくれーっと叫んでいるが、ちょっと待って。そういえばここまで来る間に、その男に気をつけろとか、ズゥーンがどうのとか死霊たちが言っていたような気がするなあ。でも、やっぱりかわいそうだから助けてあげようっと。あれ？　す速く逃げていっちゃった。ほんとに助けてよかったのだろうか。不安だなあ。

疑問は残るが、気を取り直して先に進んでいくことにしよう。入り口からずいぶん離れたところまで来てしまったが、このあたりをうろうろしているモンスターは、かなり強い。うっかりしているとやられてしまうので油断しないように。ボスキャラのいるところまでは、あともうすぐなのだ。

ところで、洞窟の中には巨大な食肉植物のような気味の悪いモンスターがあちこちにいる。こいつのまわりにはたくさんのコウモリがまとわりついていて、これがとってもうっとうしいのだ。倒しておかないと、つきまとってくるぞ。

⬆本当にこの男を助けていいのだろうか。

⬆まわりのコウモリがうっとうしいよー。

ロックバイターとは……？

洞窟に入って半分ぐらい行ったところに、いきなり大きな人面石がある。これはロックバイターといって、いわゆる関門の役割を果たしているもの。聖域への裏ルートに全部で3つ、このロックバイターが構えている。ロックバイターを通り抜けるには王家の紋章が必要だが、これはすでに持っているはずだからだいじょうぶだよね。

1番目のロックバイターは洞窟の中ほどにあり、2番目はボスキャラのすぐ手前にある。そして、無事ボスキャラを倒すことができたら、最後のロックバイターが待ち受けているぞ。

王家の紋章はちゃんと持っているから、通り抜けられることはわかっているんだけど、どうもあの怖い大きな顔でにらまれると、とっても緊張してしまうのだ。

⬆2番目を通過すると今度はボスキャラが出てくる。心の準備はいいかな？

⬆まず最初のロックバイター登場。いきなり現われるとドキドキしちゃう。

⬆これが最後の関門だ。この次は、いよいよ第2部に入るのだ。わーい。

そして、3番目のボスキャラだ！

洞窟の最も奥まで行ったら、ついに3番目のボスキャラと対決だ。ファイヤーエレメンタルとウォーターエレメンタルという2匹のモンスターが、交互に攻めてくるのだ。2匹が飛ばしてくるビームをうまくかわしながら、まわり込むように体当たりしよう。

この2匹のエレメンタル、ある程度ダメージを受けると、なんと合体してしまうのだ。2匹で声をかけ合っちゃったりして、その様子がとてもかっこいいんだなあ。で、まったく別のモンスターに変身してしまい、強くなっているんだよね。攻撃のしかたも激しくなるから気をつけるのだ。

さて、ボスキャラを倒すとその先には最後のロックバイターがあり、そこを通過すればいよいよ第2部の始まりだ。第2部ではさらに難所が続き、聖域への道のりは近いようで遠い。一刻も早くバドゥーの魂を封じ込めなければ、ウェービス国に平和は戻らないのだ。

⬆2匹が交互に攻めてくると思ったら……。

⬆うわー、突然合体を始めたぞー。かっこいいけど笑っちゃうなあ。けっこう強いぞ。

最後のロックバイターを抜けたら次は 第2部

ムダを省いたら、こんなゲームになりました

ルーンワース
黒衣の貴公子

今までのアクションRPGにあった疑問点を、ほとんど解決してしまった『ルーンワース』。アクションが得意な人はアイテムを次々に手に入れて、どんどんレベルが上がっていく。その人なりの進め方ができるってわけだ。

■T&Eソフト　MSX2　8800円[税別](2DD)

剣を手に入れてこい!

ルーンワースとは光と闇の間にある世界。神聖紀1527年、長い歴史を持つサリス王国は、女王オールマンの率いるバハマーン神国の突然の攻撃にあった。王家の血筋を引く者はすべて虐殺され、王都は陥落した。その直後、サリスと親交の深いサリア王国から兵が送られ、大陸全土を戦乱が覆った。

戦乱から10年。ドーネル高地にあるサノバ砦を所有する山賊の頭領の息子がこのゲームの主人公だ。

物語は主人公の17歳の誕生日から始まる。「そろそろおまえも仕事をしてみろいっ」と父親から初めて仕事を言いつけられる。その仕事というのはセルトレの町の教会に眠る剣を取ってくるというもの。

そんなわけで主人公は準備を整え、サノバ砦のマップ上、右下の出口から出発し、セルトレの町へ移動する。出発前にはサノバ砦にいる人物と話をしておこう。あーでもないこーでもない、といろいろな会話が交わされる。このへんでだいたいの人間関係をつかんでおこう。そんな会話ができるのも今のうちなのだから……。

セルトレの町へ行け!!

どうやら主人公の父親、つまり山賊の頭領は大酒のみらしい。主人公も語調が荒いので酔っぱらいどうしの会話みたいに思える。

とにかく父親に言われた通り、セルトレの町に行くことになった。基本的な装備品はサノバ砦の長老、コリノじいさんからもらおう。持っているだけではダメ。装備しないと父親から怒られるぞ。

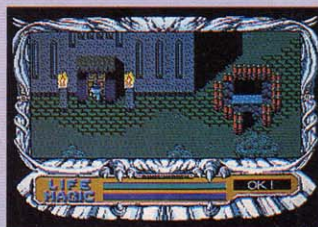
⬆昼から酒を飲むような父親なのだ。

⬆コリノとは、これまたヘンな名前。

早く夜になーれ

出かける前に、山賊仲間からのアドバイスを聞こう。盗みに入るのは夜まで待てとか、盲点をつくために正面から入るといいとかね。

さて、このゲームには昼と夜の区別がある。夜になると画面が暗くなるだけでなく、家から明かりが見えたり街灯がついたりする。これはなかなかキレイ。教会に忍び込むのももちろん夜だ。いずれ昼夜を交換する魔法を覚えるが、それまでは決まった時間が経過しなければ夜にならない。セルトレの町にある、いろいろな店で買い物をするのがおすすめ。店から出たら夜だった、なんてこともある。

⬆ここは教会の前。昼間はこんな感じだ。

⬆同じく教会の前だが、夜は明かりがつく。

教会で修行をしよう

教会に入り修行をすることによって、魔法のレベルを上げることができる。実際にプレイヤーの能力を試すような修行なので、気合を入れて頑張ること。

主なアイテムはこれだ

武器 名前	攻撃力	備考
リムサー	25	一般的な剣で、売買することはできない。ちゃんと装備しよう。

防具 名前	防御力	備考
ニール・カマン	30	最初に手に入れる防具で、軟体動物ニールの皮で作られている。
ニッグ・カマン	50	甲殻動物ニッグの殻でできている。ちょっと高価かな。
ワンス・カマン	80	ニッグ・カマンを強化し、さらに柔軟性を持たせたものだ。
ルーン・カマン	120	防御の呪文が加えられた薄衣なので、なかなか便利。
オードリオ・ラダン	200	女神カンカールの髪を編み込んだ外套で抗呪能力もある。

レベルアップ・アイテム 名前	備考
ラオニック	力の神フェムリューの髪を埋め込んだ琥珀で、太陽にかざすと力が満ち溢れる。
ミ・セイル	神々のエネルギーを封印した珠で、これを割ると、新たな魔力を得ることができる。
カインの聖刻	伝説の剣聖カインによって授けられ、これを持つことによって聖戦士と認められる。
ナイヤルの石板	魔術奥義について記した石板。これを読むと、レベルに合った魔法を覚えられる。

くすり 名前	値段	備考
ザン・リクシュ	5〜20セルツ	体力回復のくすり。くすりはすべて売買することができる。
ラニュール	5セルツ	解毒剤で、ほとんどの毒はこれで解くことが可能だ。
プロドゥイン	2セルツ	二日酔いや酔いざましに効果がある。安いなあ。
カンカールの雫	10セルツ	なんとこれは精神安定剤。不凍滝の水からできている。

キミを助けるアイテムはまだあるハズだ

セルトレにて……

教会の地下で初めて敵が現われる。敵を殺したからといって金が得られるわけではないが、やはり逃げるばかりじゃね。問題の剣はマップ上、左上のほうにある。あまりいじわるなダンジョンではないのでまず迷わない。宝箱もあるので、中のアイテムをいただこう。

⬆これがセルトレの町。目的の教会は町の中心にある。

⬆あった！　この剣を持って帰ればいいのだ。敵と戦うときは体力に注意。

⬆宝箱を開けるときの主人公の動きが、とーっても細かくていいぞお。

自分の意思で旅をしよう!

無事に剣を手に入れサノバ砦へ戻ろうかという途中、女の子の叫び声が！　見るとかわいい女の子が謎の集団に襲われている。勢いよく助けに入ったものの逆にやられてしまう。といっても殺される寸前に、剣の不思議な力によって命だけは助かるのだ。気がつくと女の子に介抱されていた。彼女の名前はミリム・ルセアン。ひとまずミリムを連れて、みんなのいるサノバ砦へ帰ろう。

しかし、サノバ砦では悲劇が待ち受けていた。仲間はみんな殺され、サノバ砦いちの強者ペルレスも、主人公に1本の剣を託したあと息絶えた。父親は最期の力を振り絞って、主人公に出生の秘密を明かす。唯一生き残っていたコリノじいさんから話を聞いた主人公は父親と仲間の復讐を誓った。

ここからの行動はプレイヤーの自由となる。この町から始めなければならない、という決められたストーリーはないのだ。この続きは来月号で解析しよう。

⬆不思議な剣を持つミリム・ルセアン。なかなか勇気がある女の子なのだが……。

⬆いつも憎まれ口ばかり言っていたが、まさかこんなことになるとは……

スペースマンボウ

SPACE MANBOW

予想どおり高い人気を集めている『スペースマンボウ』。徹底解析第２回となる今回は、各ステージの難所とボスキャラの攻略法を紹介しよう。これを読んでプレイすれば、エンディングはもう目の前だよん。

■コナミ　MSX2　6800円[税別]（メガROM）

各ステージの難所＆ボス攻略法だ！

STAGE1

砲台が放つレーザーに気をつけろ！

さすがに１面だけあって敵の攻撃はまだまだたいしたことがない。しかし、巨大戦艦に備えつけられた砲台の向きには常に注意しておかないと、いきなり撃ち抜かれることもあるのだ。前方に出て先手攻撃をかけるか、砲台の射程範囲内に入らないように移動しよう。上級者ならこの面でフル装備にしておきたいものだ。

⬆敵キャラの攻撃はまだたいして激しくない。着実に破壊してアイテムを集め、できるだけ自機の装備を固めていこう。

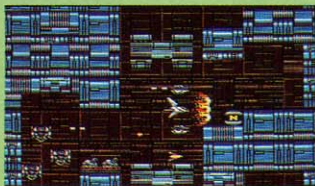
⬆前方でひたすら連射連射、また連射！こーやって進んでいけば楽なんだけど、油断してたらイタイ目に遭うよーん。

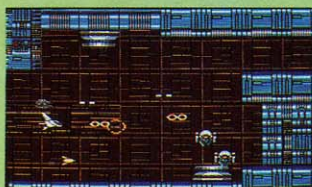
ボス攻略法！

⬇目玉のところに自機の先端を重ねるようにしたら、メチャクチャに撃ちまくる！ちょっとコワイがこれでオーケー。

STAGE2

巨大リフト地点は落ち着きが肝心

このステージも序盤はけっこうラクに進むことができるはずだ。ただ、中盤でスクロール方向が縦に変わって、巨大なリフトと壁の間を通り抜けるシーンがある。ここではオプションを確実に装備して、全滅弾をうまく使いながら自機が安全なスペースを確保するようにしよう。落ち着いていればそう難しくないはずだぞ。

⬆自機の位置に応じてオプションのショット方向を変えて、ジャマな敵キャラを早めに片づけてしまえばラクになるぞ。

⬇パワーチップを確実に取ってきた人ならば、このあたりにくるころにはショットの威力が最大に近くなっているはずだ。

ボス攻略法！

⬇上下から放ってくるレーザーは前兆があるので簡単にかわせる。むしろ前方から扇形に吐いてくる弾に気をつけろ。

STAGE3

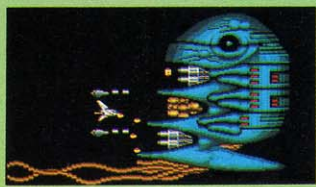
うしろからの攻撃もキツイのだ

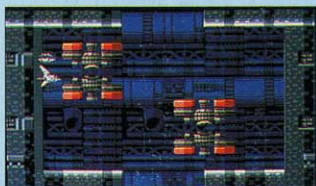
この面から敵の攻撃も本格的なものになってくる。弾数も多く、しかもうしろからも敵がたくさん出るので、そろそろ真剣に弾よけをしなければならない。オプションとミサイルは確実に装備しておきたいものだ。ただ、中盤のヤマを越えられるようになれば、敵の攻撃が単調なので楽にクリアーできるようになるぞ。

⬆1、2面にくらべると敵の攻撃レベルがだいぶ上がっている。うしろに下がりすぎるといきなりやられることもあるぞ。

⬆ここは防御壁を出してくる敵の元凶だけに集中攻撃をかけること。意外と苦労しないで通過することができるはずだぞ。

ボス攻略法！

⬇動きがトロく攻撃も単調。けっこうたくさん弾を吐いてくるけれどよけられないほどではないから、あわてずにね。

STAGE4 陰湿さを増した敵の攻撃がニクい

この面は敵の絶対数が少なく、見た目は簡単そうながら、実際は攻撃がかなり陰険でキビシイ。とくに誘導弾を放つ巨大なエネルギー変換機とうっとうしい動きをするザコキャラの複合攻撃には悩まされるのだ。ここはザコキャラの動きに十分注意しつつ、自分なりの安全な通過パターンを見つけ出そう。

⬆いきあたりばったりで攻撃していると、通路がせまくなってハマることもある。敵を破壊する位置もよく考えておくべし。

⬆まずザコキャラをオプションで早めに片づけたら、あわてずにタイミングをよーく見計らってから攻撃をかけるのだ。

ボス攻略法!

⬇レーザーは正面に向き合えば絶対に当たらないので、青い弾だけかわせばいい。ヒゲにも当たり判定があるのを忘れずに。

STAGE5 超高速スクロールに負けるな!

全7ステージの中でも最大の難関がここ。スピードアップを最低でも2〜3個は取っておかないと、スクロールの速さに負けてしまうのだ。とにかくパワーチップをできるだけ取り逃がさないようにようにすることと、全滅弾を効率よく使用していくことが大切。そして、あとはスピードに慣れてしまえばこっちのものだ。

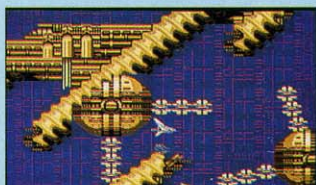
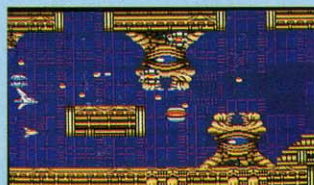
⬇ここは見た目ほど通り抜けのタイミングは難しくない。むしろ、カタいロボットの襲撃に注意しておいたほうがいいぞ。

⬆ワイドを取って画面の中央から上にいるのが一番安全だが、ボスには弾を当てにくいから、弾の選択が難しいところだ。

ボス攻略法!

⬇ワイドではなかなかダメージを与えられない。通常弾とオプションを使って、粘り強く攻撃していくほかになさそうだ。

STAGE6 敵弾の多さに惑わされないように!

これまでのステージとはまったく異なった、独特の雰囲気を持っているステージ6。敵がトリッキーな動きをするうえに、弾数もかなり多い。でも、気合を入れて臨めば余裕で見切れる程度の攻撃だから、ここまで進んでこれるだけの腕前があれば必ず切り抜けられるはずだ。ただ、ショットの威力が弱いと苦戦するかも。

⬆このシーンは見た目ほど難しくない。敵も出てこないので、あわてなければまずしくじることはないはずだ。

⬆コイツは死ぬ間際まで弾をまき散らしてくる往生際の悪いヤツ。とくに、破壊した直後に出す弾には気をつけておこう。

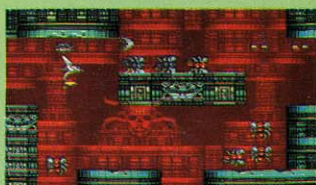
ボス攻略法!

⬇ときどき飛び出してくる目玉が弱点。なんてことはないヤツだが、オプションがふたつないとなかなか死んでくれない。

STAGE7 いよいよ最終兵器"SUN-FISH"との戦いだ!

いよいよ最後となるこのステージは、まず惑星の中心部にあるワープゾーンを探し出し、宇宙空間を通って最終兵器"SUN-FISH"の体内へ侵入する、という筋書きになっている。難易度は決して低くはないものの、ステージ5や6の厳しさに比べればたいしたことはないのだ。

まず惑星中心部では、異常にカタイ敵キャラがワンサカ出てくる。連射で片っぱしからやっつけようとしてもキリがないので、無理に相手をしないで、できるだけ安全な位置を確保しながら進むほうがいいぞ。

宇宙空間では、岩陰に隠れながらレーザーをかわして進むことになる。あわてなければそう難しくはないけれど、一度でも死んでしまったらもう装備を立て直すことは不可能なので、なるべく慎重に進もう。

レーザー地帯を抜けると、いよいよ最終兵器との対決となる。ある程度ダメージを与えるとなぜか体内に吸収されて、一寸法師のごとくおなかの中で戦うことになるのだ。ここまでくれば、もうエンディングを見たも同然だ。最後の力を振りしぼってがんばってくれたまえ。

⬆ザコキャラといえども甘く見るなよ。

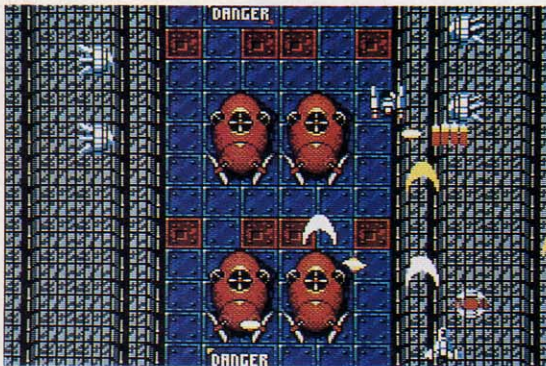
⬆レーザーはこんな具合にかわすべし。

⬆最終兵器の体内は神秘的な雰囲気だ。

エリア6までの敵キャラ攻略データ!!

アレスタ2

先月号のデータ集は役にたったかな？　今月も前回に引き続き、エリア4からエリア6までに登場する敵キャラクターの攻略法を解説するのだ。これをばっちり頭にたたき込めば、ノーミスクリアーも夢じゃないぞ！

■コンパイル　MSX2　6800円[税別](2DD)

AREA4

ここはいったいどこなんだろう？　要塞の内部のようにも見えるし、巨大な生物の体の中のようでもある。どうやら敵の罠にはまって異次元空間に飛ばされたらしい。グロテスクだけど、どことなく美しさを感じさせるグラフィックだ。

このエリアに登場する敵キャラは初登場のものがほとんど。それもなかなか陰険なやつが多い。下のデータを読んで、おのおのの特性を把握しておこう。

このエリアの特徴は、弾の数よりも敵キャラの数のほうが多いということ。そこで、このエリアに有効な特殊ウエポンは幅広く空中物を倒せる4番、または1番ということになる。それ以外の兵器の場合はかなり高レベルでないとつらい。なんにしても、兵器は有効なものに持ち替えたほうがいいと思うよ。

ジス・メルト

2機が1対になって登場。左右の端を飛び跳ねるように移動してくる。どちらか一方を倒すのに専念するか、中央で弾をかわすといい。

カーコーン

画面上方すみより出現、跳ねるように斜めに進みながら弾を撃ってくる。とくに気をつけなくても大丈夫。撃たれた弾だけに注意していよう。

メイブバーン・マロ

エリア4の中ボス。弾を螺旋状に撃ってくる。弾は破壊可能だから、近付いて連射すれば簡単に倒せる。ただし、体当たりには気をつけること。

地上物8

螺旋を描いて飛ぶエネルギー弾を発射する砲台。弾は破壊できるから、恐れず近付いて連射しよう。シャッターが開いているときのみ破壊可能。

アーグ

画面上方より出現、ゆっくりと円運動をしながら弾をばらまいてくる。上のほうにいるあいだに手早く倒そう。やや堅いので連射が必要である。

ディギ

画面上方中央より出現、進行方向と速度を変化させふらふらと自機を追いかけてくる。弾は撃たないが、かなり堅いので厄介な敵。

ガーブライ

画面上方から一直線上をゆっくりと降下、画面最後方で爆発して大量のしだれ弾をばらまく。前方にまわってひたすら連射すれば破壊できる。

ラト

徐々に回転半径が大きくなる渦巻きを描きながら飛んでくる。スピードは速いが、堅くないので連射していれば、自然に弾に当たってくる。

ララド

2機が1対になって画面中央に大きな円を描く軌道で飛び去っていく。弾は撃ってこない。画面後方に下がっていればまったく恐れることはない。

イフロ

ふだんは壁にへばりついたまま動かないが、自機が真横に来ると突然ジャンプする。早めに破壊しておかないと、あとで逃げ場を失ってしまうぞ。

BOSS!!

ヴァラントス

エリア4のボスは半生物半機械の大型戦艦だ。両肩についている6門の砲頭から、この世のものとは思われぬレーザーを発射してくる。このレーザー、一見手ごわそうだが当たり判定は先端部分にしかないので思ったほど難しくはない。ひょいひょいとかわしながら、その砲頭を破壊してしまおう。すると口を開いて弾を吐き出し始めるから、その喉の奥に弾を打ち込んでやれば倒せるぞ。

⬆背中から飛び出す誘導弾に注意！

⬆弾数がむちゃくちゃ多い。慎重に。

AREA5

異次元空間を抜け出し、戻って来たところは緑の草原……、のように見えるがじつはここはエリア3と同じ海洋上なのだ。異次元で過ごした数時間に、地球上では数週間の時が流れていたらしく、海は植物のような物で覆い尽くされ、地上物も成長しきって強力なものに変化してしまっている。果たしてアレスタ2に勝機はあるのか？

このエリアは地上物中心で構成されている。空中物はあまり出現しないから、装備を対地兵器にしたほうがいいだろう。このエリアでもっとも有効な特殊ウエポンは6番の兵器だ。レベルが1でもけっこう使える。ほかの兵器で戦うときは、地上物9の弾のかわし方を身に付けなくてはだめ。

ジスティ

画面上方より出現、自機に向かって一直線に飛んでくる。自機の目前に到着すると角度を変え斜め上方に飛び去っていく。まれに弾も撃つが、相手にするまでもないザコ。

地上物10

大型の誘導弾をひっきりなしに出し続ける凶悪な地上物。とにかく堅い。画面上に現われたら真下にへばりついてひたすら連射で倒せ！　倒し損なうと非常に危険だ。

地上物9

扇状に5発の弾を撃つ。弾を発射するためにハッチを開いた瞬間にしかダメージを与えられない。まず連射しながら接近し、ハッチが開いたら真横に動いて弾をかわそう。

地上物11

縦しだれ弾を大量に噴出する。この弾は自機の弾で相殺可能。この地上物もまたかなり堅いが、倒し損なってもそれほど危険ではない。このエリアの中ボスでもある。

BOSS!! バーサイド

エリア5のボスはテレポートを使って移動し、実体化しているときは、どこかの万博のマスコットのようなキャラを、本体の周りで回転させ身を守る。そのとき本体から誘導弾とノーマル弾を発射するが、じつはボスの真下で弾を撃っていれば、絶対に当たることはないのだ。というわけでこのボスを倒すには、画面最下方で連射しながら左右に動くだけでいい。

☗アレスタ史上、最弱のボスだ!!

AREA6

エリア6は、ちょっと前までは大都市だった場所なのだろう。なぜかこのエリアだけは今までのように植物的ではない。この理由はエリアの最後に解き明かされる。つまりこのエリア全体、地上物や地面すべてが、アメーバのように広がったボスの身体の一部だったわけだ。

さて、このエリアはとにかく弾の数が多い。そして、それに負けず劣らず敵キャラの数も多い。ま、はっきりいえば難しいってことだね。自機にシールドがついていれば多少は楽だけど、すばやく地上物を片付けていかないと、画面中が弾だらけになってしまうぞ。こうなってくると弾が消せる6番の特殊ウエポンは、かなり有効になってくる。うまく使いこなそう。

ウーム・ログ

4機編隊で画面中央に突然現われ、4隅に散ったあと画面を時計回りに四角く回り始める。動きが速いので撃ち落としにくい。中央に出現したときに慌てないように。

地上物12

自機の弾で相殺できる縦しだれ弾を噴出する。自機が強いときにはなんてことはないのだが、ミスして弱くなったときは、弾数が多いのでけっこうやっかいな敵となる。

ガジガン・ディーロ

左右にふらふら動きながらときどき停止して誘導リングレーザーを出す。レーザーに当たらないコツは、停止したときに敵より上方に逃げることだ。下にいると危険だぞ。

地上物13

エリア2の花のような地上物とおなじように、横しだれ弾を大量に吐き出してくる。背景に溶け込んでいるのでプレイ中にはちょっと見つけにくい。よーく注意していよう。

BOSS!! グロバデス

画面全体に、いや、このエリア全体に広がったボス。こいつの弱点はあごの部分だ。ボス本体は動けないから攻撃はしやすいのだが、まわりの穴から出入りする無敵のヘビ状のキャラクターが問題なのだ。こいつはエリア3のボスにそっくりだけど出す弾が違うし、動きは速く、トリッキーになっている。しかもどの穴から飛び出すかわからない。かなりの強敵だぞ。

☗弱点を狙いたいのに邪魔なヘビ。

激ペナ2

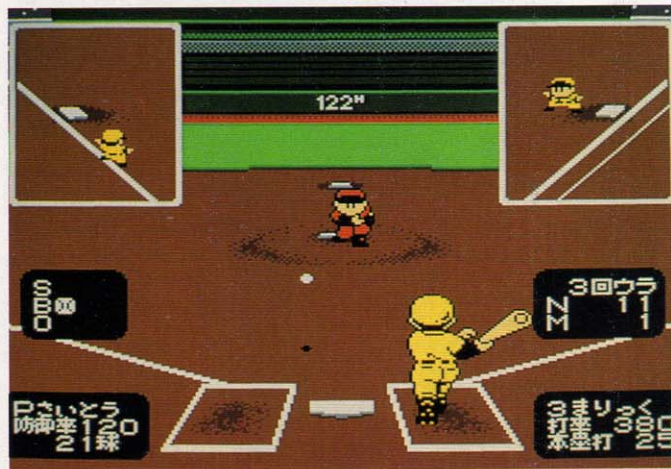
ウルトラ パコン!パコン! トーナメント!

熱戦の記録ここに公開!

どんな戦いにも、必ず決着をつけなければならないときが来る。全国から集められた1800もの精鋭たちの中から、我々は真の勝者を選び出さねばならないのだ。ああ、栄冠は誰の頭上に輝くのか!?

まさに血と汗と涙の記録だ!

というワケで、ついに大会の幕が切って落とされた。なにせ本選参加総数128チームという壮大な規模の大会だ。1試合20分と見積もっても20×127試合＝2540分。優に40時間以上はかかる計算になる。「ホントに全部終わるのかーっ!?」などとからかいながらゼンゼン手伝おうとしない周りのスタッフの声を後目に、どーだちゃんと最後までやったぞ。

まあ、そんなこんなで担当者がひとりでまとめ上げた熱戦の記録を、とくと見てやってくれい。

冬空に快音を響かせながら早くも興奮のブロック予選だ

まずは参加128チームを16チームずつ8つのブロックに振り分けて、それぞれのブロックから代表を選出した。それでは戦いの軌跡と、勝ち残った代表チームのプロフィールなんぞを紹介していくぞ。

Aブロック

力強い打線のチームが多く、なかでもDOORSとMAXPOWERS、そしてHEARTBEATSの3チームがとくに抜きん出た力を発揮した。なかでもHEARTBEATSは1、2回戦続けて1回コールド勝ちの離れワザをやってのけたのだ。スゴイ。

代表決定戦

DOORS−HEARTBEATS

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	計
D	4	10	10	/	/	/	/	/	/	24
H	5	1	1	/	/	/	/	/	/	7

2、3回にDチームの打線が爆発して、予想外のあっけないコールドゲームになってしまった。長打力の差がモロに出たようだ。

代表チーム: DOORS

Mマガ読者のほとんどは聞いたことがないだろうけど、これは1960年代のアメリカの人気ロックバンドから名前を取ったチームなのである。1番から6番までズラリと強力打者を並べているのが特色で、破壊力はバツグンなのだ。ただ投手力がイマイチで、上位打線が沈黙したら苦戦を強いられる。ホームラン以外に得点パターンがないのもツライかな。

FRIENDS

Score	Team
9	VISCERAS
20	TAROS
18	SUMOS
6	NEWFRIENDS
21	COMPILES
7	TWINCLES
22	MARI BRO
10	OLD STARS
13	MOTHERS
3	YOSHIS
2	THE STATES
12	FRIENDS
15	OHMORICLUB
4	LODOSS
17	DADADDARS
14	HYPER AHOS

2回戦: 7 – 17 / 12 – 24 / 10 – 21 / 17 – 1

準決勝: 10 – 14 / 17 – 11

決勝: 11 – 21

代表決定戦

MARI BRO－FRIENDS

M	1	0	3	0	0	0	5	2／	11
F	2	0	2	4	0	1	7	5／	21

中盤までは白熱した接戦だったが、最終的には打線のつながりがいいFチームのほうに軍配が上がった。7回の攻防がすべて。

Bブロック

ここは強いチームと弱いチームの実力差がモーレツに激しく、なにしろ15試合中12試合がコールドゲームになるなど、大味な試合ばかりだったのだ。だが、それだけに勝ち進んだチームのレベルはかなり高かったといえる。

代表チーム：FRIENDS

参加チームのなかでも多かった、友達の名前で固めたチーム。「チームワークのよさがセールスポイント」と作者が語るとおり、ホームラン数40本のバッターを4人そろえて、上位から下位まで切れ目のない打線を作っているのが特徴だ。決定的な得点力はないものの安定した実力があり、ブロック予選でもあぶなげなく勝ち進んで、代表の座を射止めたのだ。

NEW GIANTS

Score	Team
17	REWBIGUN
14	MSV
9	SPORTS
19	SAZAESANS
21	CHOKAI
8	NEOCHOPPER
18	TROPICALS
16	YORKADOR
3	RUMIKOS
15	KUWAGATAS
27	MORIKAWAZ
16	MAISON
21	NEW GIANTS
10	ELEMENTS
14	COMPLEX
3	RUN RUN

2回戦: 15 – 17 / 15 – 1 / 13 – 16 / 26 – 8

準決勝: 16 – 6 / 11 – 21

決勝: 4 – 15

代表決定戦

SAZAESANS－NEW GIANTS

S	0	1	3	0	／	／	／	／	／	4
N	4	4	4	3	／	／	／	／	／	15

Nチームの強さは驚異的で、かなりの難敵と見られていたSチームをもカル～く一蹴してしまった。Sチームは打線が不発。

Cブロック

このブロックもコールドゲームが多かった。ほかのブロックよりもややレベルが低めで、代表決定戦まで勝ち残ったNEW GIANTSとSAZAESANSの2チームだけがきわだった実力を見せつけるかたちになったのだ。

代表チーム：NEW GIANTS

「最大の敵は抽選」なーんて生意気なコメントをそえて送られてきたチームだが、これがマジで強いんだな。「大学院を休んで研究した」と作者が言うだけあって、ホームランバッターを交互に並べた打線は破壊力も安定感もバツグン。ブロック予選の4試合もすべてコールド勝ちして、作者がたんなる大ボラ吹きではないことをみごとに証明している。

Dブロック

ホームランバッターをズラズラと並べたチームが多かったせいか、派手なホームラン合戦になる試合が目立った。いかに塁上にランナーを多くためたところで1発が出るかが、勝敗を分けるポイントになったようだ。

代表決定戦

DEVILS－SEIBU LION

D	3	0	0	0	4	1	2	4	0	14
S	0	1	5	5	2	1	0	3	×	17

似たようなカラーの両チーム。期待どおりの好試合になったが、Sチーム4番きよはらが3本塁打10打点の活躍で勝負を決めた。

代表チーム：SEIBU LION

10月号でムチャクチャ強い！ と紹介したGMACHINESの影響か、ホームラン50本以上のバッターを何人も並べたチームの参加が多かった。そのほとんどがあっけなく負けてしまったなかで、唯一生き残れたのがこのチームだ。長打力はさすがにスゴイが確実性はもうひとつで、接戦になるとどーも当てにならない。クリーンアップの調子しだいといえる。

Eブロック

このブロックには、ホームランバッターを並べた重量級打線のチームは少なかったものの、打線のつながりを重視した切れ目のない打線のチームが粘り強さを見せたのが印象的だった。ただ長打力に頼るだけでは勝ち抜けないのだ。

代表決定戦

VIZITAS－MAGICIANS

V	9	0	3	1	0	／	／	／	／	13
M	0	8	0	7	8	／	／	／	／	23

なんともスゴイ試合。Vチームが初回に大量9点を先制し楽勝かと思われたが、いつのまにかMチームが大逆転コールド勝ち。

代表チーム：MAGICIANS

ほかの参加チームがホームランバッターばかり重視するなか、まったく異なるコンセプトで作られているのがこのチーム。長打力はほとんどないものの、レギュラー全員がホームラン数20本以上のクセモノぞろい。切れ目のない打線は時として集中豪雨的猛打を浴びせかけるのだ。代表決定戦などはその典型で、まさにマジシャンの本領を発揮!? している。

KURUMAS

1回戦			2回戦		3回戦		決勝
MY FRIENDS	16		15		15		12
YOWAINDA	5						
DREAMS	20		20				
CASTERS	6						
R STONES	36		1		16		
EATABLES	24						
LIONS	4		13				
KURUMAS	15						
INSECT	11		15		23		8
ORARAZYOU	21						
KOUSHIENS	6		25				
SEIBULINES	8						
METALLIONS	23		13		19		
KUJIRAS	5						
PASOCOMS	29		23				
FINEDAYS	18						

代表決定戦

KURUMAS−SEIBULINES

K	0	0	4	0	3	1	0	1	3	12
S	0	0	0	3	1	0	0	4	0	8

序盤から着実に得点を重ねていったKチームが、Sチームの終盤の反撃を振り切った。Sチームは好機にあと1本が出ず。

Fブロック

乱打戦あり、競り合いありで、なかなか楽しめる好試合が多いブロックだった。とりわけ1回戦のR STONES-EATABLES戦は凄絶を極めた打撃戦で、両チーム合わせて81安打、60得点！　ヘタなラグビー以上に笑える試合だったぞ。

代表チーム：KURUMAS

車のチームだからクルマズ。安直でマヌーなネーミングと同様、全体的に地味～な印象で、得点力もたいしたことがない。それにもかかわらず、いつのまにか、あれよあれよと勝ち進んで、ついには代表の座について しまったチームだ。ただ、小粒ながら切れ目のない打線はけっこうしぶとく、接戦になればなるほど、ジワジワと力を発揮してくる。

FIGHTERS

1回戦			2回戦		3回戦		決勝
TANYAO	10		10		18		5
FORMULA	9						
F	11		7				
JICCHANS	9						
HANNANUNIS	3		7		11		
MINORS	5						
ACS TEAM	5		14				
XANADU	3						
ASOEN TM	13		13		2		15
ICHINENS	16						
TENKIS	17		15				
DOKUSAIS	20						
BASTARD	5		10		12		
CORS HAWKS	15						
FIGHTERS	18						
GERMANS	13						

代表決定戦

TANYAO−FIGHTERS

T	1	0	4	/	/	/	/	/	/	5
F	4	5	6	/	/	/	/	/	/	15

代表決定戦としては拍子抜けするほどあっけないゲーム。地力に勝るFチームが一方的に打ちまくり、11分で決着がついた。

Gブロック

なぜか知らんが、極端にレベルが低いブロック。激ペナ2の試合にしては貧打戦が多く、20点以上取ったのはDOKUSAISのみ。さらに、なんと先発投手が完投する試合が2度もあった。激ペナ2ではまさに奇跡的なできごとといえる。

代表チーム：FIGHTERS

プロレスラーの名前を集めた、見るからに強そうなチーム。かといって見てくれほど打線は力強くないんだけど、なにせGブロックはレベルが低いもんだから、楽に代表の座を手に入れてしまった。1発長打にすべてを賭けているチームで、豪快にアーチ攻勢をかけているときは強いものの、いったん守勢に回ってしまうとモロさを見せることがある。

Hブロック

ブロック代表のOLD TIGERSをはじめ実力派のチームがそろっていて、なかなか見応えのある試合が多かった。結局、最後には大ワザも小ワザもこなす、硬軟織り交ぜた攻撃ができるチームが勝ち進んだようだ。

代表決定戦

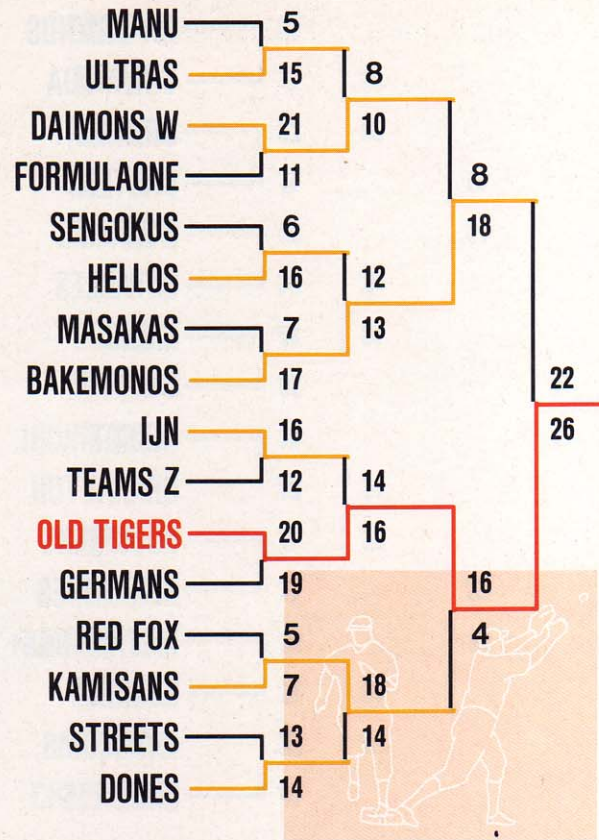
BAKEMONOS－OLD TIGERS

B	3	1	1	2	3	4	3	3	2	22
O	4	3	6	3	3	0	7	0	×	26

序盤から壮絶な攻防が繰り広げられたが、8本塁打を放ったOチームが終始優位に試合を進めた。Bチームは上位打線が誤算。

代表チーム：OLD TIGERS

えなつ、むらやま、たぶちなど往年の猛虎軍団から名前をいただいたチーム。魅力はなんといっても強力打線で、とくにまゆみ、ばーす、たぶち、かけふと続く中軸打者の迫力はすごいものがある。ただ投手力に難があるため、得点も多いが失点も多く、試合はいつも派手な打ち合いになってしまうのだ。まあ、そんなところも阪神らしいといえるかな?

1回戦		2回戦		準決勝		決勝
MANU	5					
ULTRAS	15	8				
DAIMONS W	21	10		8		
FORMULAONE	11					
SENGOKUS	6					
HELLOS	16	12				
MASAKAS	7					
BAKEMONOS	17	13		18		22
IJN	16	14				
TEAMS Z	12					
OLD TIGERS	20	16		16		26
GERMANS	19					
RED FOX	5					
KAMISANS	7	18		4		
STREETS	13					
DONES	14	14				

OLD TIGERS

準々決勝　手に汗握る接戦の連続!

さすがに歴戦を勝ち抜いてきた強豪ぞろいなだけに、目の離せない好ゲームが続出したぞ。

DOORS—FRIENDS

D	0	0	5	0	4	0	0	0	1	10
F	0	0	0	1	0	6	3	3	×	13

先手を取ったのはDチーム。3、5回に2番でんすもあが2打席連続ホームランを放つなど、5回までに8点差をつけて楽勝かと思われた。しかし6回に7長短打で2点差に追い上げたFチームは7回、8番さりゅうのタイムリーなどで逆転。そのまま逃げ切ったのだ。

MAGICIANS—KURUMAS

M	0	0	2	7	0	2	4	0	7	22
K	3	4	4	3	0	3	0	1	1	19

Mチームのマジックが、代表決定戦に続いてまたも奇跡を呼んだ。3回までに9点差をつけられながらもジワジワと差をつめ、土壇場の9回、2番ゆりげらーの3ランなどで大逆転。白星をもぎ取ったのだ。Kチームは序盤戦で決着がつけられなかったことが敗因。

NEW GIANTS—SEIBU LION

N	2	1	1	3	2	1	3	1	0	14
S	2	1	4	2	0	0	1	3	0	13

ともにプロ野球チームがモデルのライバル対決。Sチームは3回、7番いとうの3ランで優位に立ったが、小刻みに加点したNチームが6回に8番なかおのタイムリーで逆転。その後も着実に加点し、接戦をモノにした。Nチーム打線の勝負強さが勝利を呼んだ。

FIGHTERS—OLD TIGERS

F	3	1	1	1	2	／	／	／	／	8
O	3	3	6	3	5	／	／	／	／	20

地力に勝るOチームが打撃戦を制した。はじめは互角に打ち合っていたが、3回にOチームが8長短打で6点を奪ってから流れが完全に傾き、最後は5番かけふの3ランで決まった。Fチームは0チームの半分の16安打しか(?)打てないようでは勝てない。

準決勝

FRIENDS-NEW GIANTS

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	計
F	3	1	3	2	1	1	/	/	/	11
N	1	5	2	2	7	4	/	/	/	21

打力が自慢の両チーム。中盤までは双方とも譲らず、一進一退の見応えある攻防を繰り広げていた。

しかし、10対10の同点でむかえた5回裏、Nチームは1番おがたのライト前ヒットを口火に猛攻を開始。シングルヒットばかり9本で大量7点を奪って大きく突き放した。続く6回も攻撃の手をゆるめず、最後はおがたの併殺くずれの間に3塁ランナーがホームインするあっけない幕切れとなった。

Fチームは Nチームの倍の6本塁打を放ちながら、ちぐはぐな攻めでチャンスにあと1本が出なかったのが響いた。

MAGICIANS-OLD TIGERS

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	計
M	4	1	3	0	1	1	2	0	4	16
O	2	0	2	0	2	0	2	3	0	11

大逆転の連続で勢いにのるMチームと、準々決勝でコールド勝ちして上り調子のOチームとの興味深い対決だったが、Mチームが終始優位に試合を進め完勝した。

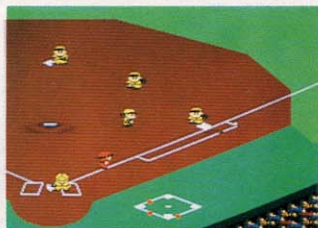
初回いきなり5番でぐちの3ランなどで4点を先制したMチームはその後も効果的に加点し、1点差に追いつめられた9回も、ゆりげらー、でぐちがともにこの試合3本目のホームランを放って突き放し、そのまま逃げ切った。

Oチームは下位打線が不振でなかなか攻撃が続かず、8回にたぶちの3ランで1点差につめよるのが精いっぱいだった。

決勝戦 栄冠はNEW GIANTSの頭上に!

NEW GIANTS-MAGICIANS

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	計
N	9	0	2	4	0	9	/	/	/	24
M	0	1	4	1	0	4	/	/	/	10

⬆1回表2死1、2塁。2番よしむらがなんとこの回2本目のホームランを放ち、早くも9点差がつく。投手じゃっきぃ。

⬆6回表無死2、3塁。8番なかおの打球は1塁線のわずか右を抜けたにもかかわらず判定はフェア。疑惑の証拠写真だ。

片や6試合中5試合をコールド勝ちした屈指の実力派。片や連日連夜の大逆転で波に乗るミラクルチーム。息もつかせぬような熱戦が期待されたが……。

初回、Nチームがいきなり牙をむく。2番よしむらの先制2ランに始まり、Mチームのエースじゃっきぃをつるべ打ち。よしむらの2打席連続ホームランまで飛び出し、いきなり大量9点を先制した。

代表決定戦などで、似たような展開の試合を逆転勝ちしてきたMチームだけに反撃が期待されたが、とどまるところを知らないNチームの打棒の前に、コールド負けを免れるのが精いっぱい。それでも粘りを見せていたが、6回、Nチーム8番なかおがファウルラインぎりぎりに放った〝疑惑のヒット〟判定でプッツリ切れてしまった。

結局、Nチームはこの回も9点を奪い、予想外のコールド勝ちを収めた。この瞬間、Nチームが参加総数1800チームの頂点に立ったのだ。CONGRATULATIONS!

優勝者インタビュー

栃木県 秋山収クン

秋山クンは栃木県宇都宮市に住む大学院生。大学院をサボってまで研究を重ねたという巨人ファンの彼に、さっそくインタビューしてみよう。優勝オメデトー!

「え、ホントですか? 強いチームだとは思ってましたけど……」

チーム作りのコツは?

「打線のつながりを重視して、ムダのない攻撃ができるように工夫したつもりです。巨人バンザイ!」

激ペナ記録室

●打率(ブロック代表チームのみ)

①はら(NEW GIANTS) .735
②さりゅう(FRIENDS) .706
③ゆりげらー(MAGICIANS) .659

●本塁打

①よしむら(NEW GIANTS) 10
②ゆりげらー(MAGICIANS) 9
②さりゅう(FRIENDS) 9

●打点

①はら(NEW GIANTS) 30
②でぐち(MAGICIANS) 28
③よしむら(NEW GIANTS) 26

やはり巨人は強かった

とにかく長〜い時間がかかった。試合時間の総計なんと2651分。王座を賭けた戦いの記録は、今もビデオテープ9本に残されている。

栄えある激ペナ2ウルトラパコンパコントーナメント(長い)を制したのは、NEW GIANTS。そーいえばプロ野球のペナントを制したのも巨人だった。因縁でもあるのだろうか。なにはともあれ、めでたいことだ。あーメデタイメデタイ……。ちなみに私(担当)はアンチ巨人だ。

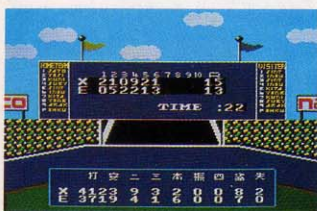
上位入賞チームのデータを見ると、ほとんどが打線のつながりを重視していることがわかる。やはり野球は団体競技なので、個々の能力よりもチームワークのほうが大切なのであろう。

ベスト8進出チームには記念品を送る予定だ。それでは第2回大会の開催まで(!?)、サヨーナラ!

プロ野球ファミリースタジアム
ハイパーカキン！カキン！トーナメント中間報告

長らくお待たせしました。今月号と来月号の2回にわたってファミスタトーナメントの報告ならびに結果発表をいたします。今月号では予選トーナメントに勝ち進んだ64名を発表しますぞー。

応募総数ドーンと764通

担当編集者(以下担)　みなさんお待ちかねの〝ハイパーカキン！カキン！　トーナメント〟が始まりましたよー。ワーワー。
長島ぴの(以下長)　そんなに元気なフリしてるけど、じつは応募用紙の集計だけでヘトヘトになってるのはわかってるんだから。
担　そうなんですよ。なにせ応募締め切りを去年の12月８日にしたでしょ？　ファミスタの発売とのかねあいも考えて。
長　で、８日までに集まった応募用紙をババーッとかき集めたまではよかったんだよね。
担　……そう。ところがですね。私がとんでもないミスを犯しまして……。もうしわけありません。
長　そのミスの内容は下を見てもらえばわかります。このオヤジは。でもさー、そうなっちゃうとトーナメントはどうなるのさ。
担　その点はご心配なく。同様に下に書いたとおり、私が１枚１枚データを訂正しましたから。
長　だからこんな日曜日に出社してるんだ。まあ、自分のまいた種だから、仕方ないけど。んで、決まったの、64名は。
担　うん、そんなこんなで決まりましたよ。苦労のかいあって。
長　でもさー、なんでチーム名じゃなくて応募者名を紹介したの？
担　じつはファミスタのエディットモードってチーム名が入力できないんですよ。だから応募者のなかには、やたら長い名前のチームなんかもあったんで、とりあえず今月は応募者の名前のみ掲載したんですよ。
長　そういえば、データの合計数が規定以上のものがたくさんあったんだってね？
担　そうなんですよ。あとは絶対入力できない数値を書いてきた人とか。ちゃんと0.01きざみ、とか各項目別に書いておいたんですけどねえ。
長　それでトーナメントに参加できなかった人もかなりいたと。
担　そうなんです。ところで来月号では決勝トーナメントの結果発表ですけど、これがすんごいの！
長　えっ、なにがすごいの？
担　それは来月号のお楽しみということで。なにはともあれ、決勝トーナメントに進出したみなさん、おめでとうございます！

⬆ファミスタの醍醐味はなんといっても打撃面だ。これがすごいんだからー。

⬆予選トーナメントのワンカット。それにしても両チームの得点がすさまじい。

⬆１試合平均６～７本も出るんだからシビレちゃう。

ナムコからごめんなさい

『プロ野球 ファミリースタジアム』の取扱説明書に関するお詫びと訂正があります。取扱説明書〝公式ガイドブック〟のペナントレースモードのセーブ方法について、一部の説明書ではナムコットニュースのときにセーブするように書かれていますが、これは誤りです。正しくは〝５試合ごとのペナントレースの成績表の表示中に ESC キーを押してセーブする〟です。
　ユーザーのみなさまに大変ご迷惑をおかけしたことをここにお詫びし、訂正いたします。

Mマガからごめんなさい

MSXマガジン12月号に掲載したトーナメント応募用紙に打者14人分の欄がありましたが、12人の誤りです。この用紙で送られてきたデータについては、下段２人のデータをほかの選手に均等に振り分けてトーナメントに出場させました。また、打者の最大走力が60から30に急きょ変更になったことについては数値を半分（小数点以下切り上げ）にしましたのでご了承ください。
　読者のみなさま及びナムコ関係者に多大なご迷惑をおかけしたことをここにお詫びいたします。

チームエディットよもやま話

今回のような、ソフトの発売前にこういうような募集をする場合、注意しなければならないとこがある。ファミスタトーナメントの場合では、選手に振り分ける数値だ。ほかの野球ゲームでは、たとえば選手の打力なんかだと、○割○分○厘までエディットできるのがほとんどだ。ところがファミスタは、○割○分としかエディットできない。このことについては応募用紙を掲載した記事中に書いたのだが、それを無視して送ってきた人が多かった。そんなささいなミスでトーナメントに参加できないチームが、ざっと150はあった。「あっ、そういえばオレ……」なんて思い当たる人は、申しわけないが、今回は涙を飲んでもらった。

さて全チームを見ての感想を述べよう。まずは選手名だ。よく目についたのがクラスの仲間の名前を列記したもの。あまり考えないでいいし、選手への思い入れもわくからかな。これは多かった。つぎに多かったのは、シミュレーションゲームの登場人物が名を連ねたチーム。笑ったのは、なんと、〝サザエさん一家〟のチーム。みんな趣向を凝らしていて、それぞれに優勝への意気込みが感じられた。

チームカラーは大きくふたつに分けられるようだ。ひとつは均等型。全選手をほぼ同じ能力にしたもの。もうひとつは能力二分型。すなわち超優れた選手をできるだけ作り、残りをダメな選手にしたものだ。いったいどちらのカラーのチームが有利か、注意しながら決勝トーナメントに注目したい。

⬆チーム名や選手名には、人それぞれの思い入れがある。だからおもしろいのだ。

予選を勝ち抜いたのはキミだっ!!

都道府県	氏名
●北海道	宮城　康夫
	宮本　哲也
	大友　靖浩
●青森県	原　泰礼
●秋田県	浅野　友宏
●岩手県	斉藤　智宏
●宮城県	阿部　友則
	及川　正規
●群馬県	龍見　大志
●栃木県	渡辺　信也
	松本　佳浩
●茨城県	大谷　典生
	園部真次郎
●埼玉県	栗林　健次
	米田　誠
	小林　友之
●千葉県	田中　秀一
	吉広　賢二
●東京都	藤原　真樹
	高島　吉徳
	辻　武男
	大沼　浩之
	荒井　邦夫
	高野　圭一
●神奈川県	大西　雅明
	北爪　隆
	土方　健式
	中村　和洋
	木戸　宗勝
●静岡県	大野　博昭
●愛知県	後藤　英仁
	近藤　貴幸
	佐々木貴彦
●新潟県	下條　健
	高橋　哲也
●岐阜県	山口　達也
●長野県	三浦　伸也
●富山県	荒井　剛
	広瀬　剛
	奥井　康司
	杉本　孝道
●滋賀県	土井康次郎
●和歌山県	笠野　高央
●奈良県	吉岡　英一
●大阪府	松田　博文
	岩崎　慎一
	寺口　明宏
	新子　一夫
	田代　浩一
●京都府	岡本　治
	田中　力
●兵庫県	前田　幸作
●愛媛県	木村　仁昭
	渡部　慎一
●徳島県	東條　正
●広島県	楠本　英弘
●福岡県	中野　雅士
	片山　見純
	原田　秀臣
	武藤　周一
●熊本県	吉見　淳
	松本　将明
●佐賀県	小池　進一
●鹿児島県	竹枝　寛司

都道府県別出場者数ベスト10

順位	都道府県	順位	都道府県
1	埼玉県（49通）	6	愛知県（39通）
2	大阪府（44通）	7	北海道（35通）
3	東京都（43通）	8	福岡県（31通）
3	神奈川県（43通）	9	兵庫県（27通）
5	千葉県（40通）	10	静岡県（26通）

北は北海道、南は沖縄、そして太平洋を超えてなんとアメリカから(2通)と、送られてきた764通の応募用紙(あと1通くれば765でナムコだったのに。惜しい……）を都道府県別に分けてみた。

ここで前出の決勝トーナメントにコマを進めた64名と上のベスト10をくらべてほしい。そう、富山県勢の決勝進出者数が1位の埼玉県よりも多いのだ。ちなみに富山県からの応募数は18通。この〝量より質〟を感じさせる富山県勢がトーナメントのカギを握りそうだ。

⬆本命神奈川県、対抗が大阪府、大穴は富山県と編集部では読む。どうなる？

最後に笑うのは誰だあ!?

予想を上回る応募数で盛り上がるなか、ようやく決勝トーナメントの切符を手にした応募者を発表した。キミの名前はあるかな？

前にちょっと触れましたが、このトーナメントの特徴はなんといっても、ほとんどの試合が乱打戦だということだ。もちろんコールドもあるが、2桁得点対2桁得点が目立つ。以前ナムコの河野さんが語っていた、「ファミスタは打撃がメイン」の言葉通りだな、と痛感した。この分だとトーナメントは終始エキサイティングな展開を見せてくれそうである。

ところでファミスタのチームエディットには、はっきりした〝勝つためのコツ〟というものが存在しないようだ。強そうなチームがコロッと負けたり、どう考えても勝てそうにないチームがアッサリ勝ってしまったり。まさに筋書きのないドラマを地でいってるファミスタに、私はなにか人間臭さのようなものを感じてしまった。

編集部では長い長い予選トーナメントが終わり、決勝トーナメントがすでに始まっています。勝つチーム、惜しくも涙を飲むチームを編集部は最後まで見守ります。

次号を待て!!

最強のアルゴリズムを作り出せ!

ALGO WARS NEWS

アルゴウォーズニュース

先月号の特集で紹介した『アルゴウォーズ』の最新追加情報だ。読者対抗の"第1回アルゴウォーズバトルリーグ"参加受付開始のお知らせもしているから、アルゴユーザーは必見だぞ。

■MSXマガジン　MSX2　4000円[税込](2DD)

ロボットはキミの分身だ

この『アルゴウォーズ』は、キミ自身がロボットの思考ルーチン(アルゴリズム)とキャラクターをデザインする設計者となり、対戦相手のロボットと勝敗を競うというシミュレーションゲームだ。

アルゴウォーズの世界に登場するロボットは一見自分の意思で判断し、行動して戦っているように見えるけど、実際は設計者であるキミのプログラム(アルゴリズム)の命令に従っているにすぎない。

つまりロボットの強さは、このアルゴリズムによって左右されているわけだ。だから、もしキミが強いロボットを作ろうと思うのならば、優れたアルゴリズムを設計しなくてはいけないのである。

ただこのアルゴリズムというのは、このように作れば強くなるといった単純なものではないようだ。というのも、理論のカタマリのように見えるアルゴウォーズも、ここだけは人間が考えだした戦略にたよって作られているからだろう。人間どうしの戦略のかけひきが、そのままロボットの戦いの延長線上にあるといえるわけだ。

プログラムの経験上からいえば、サブルーチンを多用したさまざまな状況に対応できるアルゴリズムが強いといえる。動作ルーチンを分割しているため細かい改良もしやすいし、プログラムの流れも読みやすい。優秀なロボットのアルゴリズムをみてプログラムの解析をするのもいい勉強になるぞ。

TARTARUS アルゴリズム紹介

先月紹介した格闘重視のTAKOKUNに対し、今月紹介するこのTARTARUSは敵を早期に発見し、敵が近づく前にレーザーで倒すといった遠距離攻撃タイプのロボットだ。敵の移動先を予測して弾を撃つというアルゴリズムがこのロボットの特徴で、実力はTAKOKUNとほぼ互角。強豪である。

```
100 REM d=0:ad=@t:if @x>80 then mc=1:goto 200
110 REM mc=4
200 REM ad=@t
210 REM gosub 500:if @l>=0 then goto 300
220 REM if @t=ad then goto 210
230 REM trans mx,my,15
240 REM if @s=0 then gosub 400
250 REM goto 200
300 REM if @l>=25 then goto 320
310 REM fire d:if @b=0 then goto 200
320 REM tm=@t-14:posit @x,@y,d,@l:x1=@p:y1=@q
330 REM gosub 500:move d,0:if @l=-1 then goto 200
340 REM if @t>tm then goto 330
350 REM posit @x,@y,d,@l:x2=@p:y2=@q:move d,0
360 REM if @l<25 then fire d:goto 200
370 REM if @l<70 then degree @x,@y,x2+(x2-x1),y2+(y2-y1):fire @p:goto 200
380 REM degree @x,@y,x2+(x2-x1)*2,y2+(y2-y1)*2:fire @p:goto 200
400 REM mc=mc+1+(mc>=3)*4:mx=20-((mc=1)+(mc=2))*119:my=20-(mc=>2)*119:return
500 REM scan d,1:if @l>=0 then return
510 REM d=frm(d+3):scan d,1:if @l>=0 then return
520 REM d=frm(d-6):scan d,1:if @l>=0 then return
530 REM d=frm(d+9):scan d,1:if @l>=0 then return
540 REM d=frm(d-12):scan d,1:return
```

◀TARTARUSのキャラクターパラメータ表。レーザーの威力がすごい。

拡張コマンドと特殊変数の追加説明です!

先月号のごめんなさい

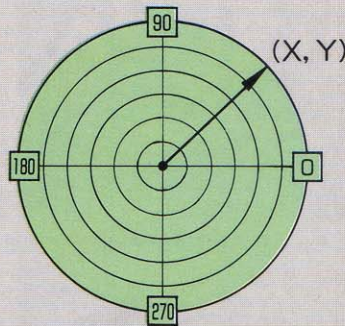
最初に、ごめんなさいしちゃいます。じつは先月号の拡張命令の説明をしている記事中に、紹介していないTRANSというコマンドがありました。右にそのコマンドの説明をしていますので、アルゴリズムの作成上で参考にしてください。かなり役にたつコマンドです。

また、ジャミングの説明についての追加です。JAM命令を実行すると30カウント(約6秒)の間だけ、敵味方の区別なくスキャナーの策敵可能距離範囲がノーマルレンジで20、オールレンジタイプで16に低下するようになっています。どうも、ごめんなさいでした(反省)。

TRANS X,Y,速度

ロボットを現在地から特定の指定した座標(X,Y)に、指定した速度(0〜25)で移動させる命令だ。たとえば、フィールド上の中心(80,80)に速度20で移動したいときは下のプログラミング例のようになる。ただし、アルゴウォーズのロボット言語は整数型BASICのためにわずかながら誤差が生じる(指示した座標から多少ずれる)ので、精度を上げるためループ中に同じTRANS命令を何度も実行してあげよう。

プログラミング例

```
10 REM TRANS 80,80,20
```

特殊変数

@J 先月号の記事ではジャミング中は−1、通常は0の値が入るとされてますが、実際はジャミング中はジャミングの切れるまでの時間が、通常時は0の値が与えられます。

@C ロボットの現在の状況を表わす。通常は0の値が入っているが、壁に衝突したときには1の値が、敵と衝突しているときは2の値が、敵のレーザー弾が当たったときは4の値がそれぞれ入る。複数の条件を満たしている場合はそれらの和(例:壁と敵に衝突したときは3の値)が入る。

第1回アルゴウォーズ ALGO WARS BATTLE LEAGUE バトルリーグ開催!

集え、史上最強のロボットたちよ!

Mマガではアルゴウォーズ読者対抗の“第1回アルゴウォーズ バトルリーグ”を開催する予定です。史上最強のロボットはどれか!? これだ! と思うロボットをキミが作ったのなら、すぐに編集部に送ってきてほしい。参加受付の締め切りは2月15日。今からロボットを作るとしても、じゅうぶん間に合うはず。大会の結果はMSXマガジン4月号で発表するぞ。

試合方法は参加ロボットの総当たり戦にするか、参加数が多い場合は、リーグ戦+トーナメント方式という形をとらせてもらうことになると思います。

ちなみに、12月8日の時点での編集部の最強ロボットは先月号で紹介したTAKOKUNと、左のページで紹介しているTARTARUSの2体。まったく違うアルゴリズムを持つ2体ですが、強さは互角と言っていいでしょう。この2体のロボットの動きを参考にして設計するのもいいかもしれませんね。

	HELLION	TARTARUS	JUNGJUNG	GLEENBEE	TAKOKUN	MISMIS
HELLION		×	○	○	○	○
TARTARUS	○		○	○	○	○
JUNGJUNG	×	×		○	×	×
GLEENBEE	×	×	×		○	○
TAKOKUN	×	×	○	×		○
MISMIS	×	×	○	×	×	

スペースキーを おしてください!

⬅編集部のリーグ結果表。TAKOKUNとTARTARUSのどちらかが必ず優勝するパターンだ。

では、応募するときに絶対守ってもらいたい注意です。今大会ではひとりにつき、1体のロボットしか参加できません。また、カラーパレットデータを変更した場合にも参加はできません。

⬆優勝候補どうしの戦いは内容のある試合展開になる。

ロボットのデータは1体につき、キャラクターデータ(拡張子.RBT)、アルゴリズムデータ(拡張子なし)、コンパイル済みのアルゴリズムデータ(拡張子.PRG)の3つのファイルが登録されています。発送するときはこの3つのファイルを同じ名前にして、かならず1枚のディスクに入れてから下の送り先まで送るようにしてください。リストをプリントアウトしたものは受け付けませんので、くれぐれも気をつけてくださいね。

2月15日必着!

送り先

〒107-24 東京都港区南青山6-11-1 スリーエフ南青山ビル
(株)アスキー MSXマガジン編集部
アルゴウォーズ「私こそがチャンピオンだ!」係

もりけんの すけべで悪いかっ!!

エッチなディスクマガジン、ダブルで創刊。ピンクソックス対ピーチアップ。そんな２本も同時になんて、私、もうだめ、あ……の巻。

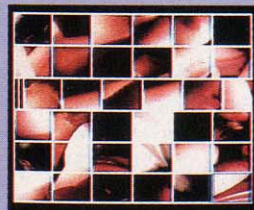
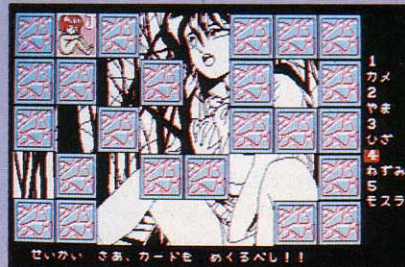
え一、今月からこのページを担当するもりけんです。どーぞよろしく。さてと、突然こんなページができたんで驚いたかな？　そう、今月からＭマガは健全少年誌、という仮面を拭い捨て、危ない性人男性誌へと生まれかわったのだ。なに、字が違う？　俺はこれで正しいと思うけどなぁ。ともかく、これから本屋のパソコン雑誌コーナーでＭマガを見掛けたら、そっと男性雑誌のところへ並べ変えておいてくれ。ふふふ……。

進行の高橋　ちょっと！　酔っぱらって笑ってないで、早く原稿書いてよねっ！

しゅん……、怒られちゃった。一気に酔いも冷めちゃったし、冗談はやめてまじめに書くとするか。

なにはともあれ、今月号からこのコーナーが始まるのだけは確かだ。わかってるだろうけれど、このコーナーはエッチなゲーム、世に言うアダルトソフトを紹介するページだ。なぜか、Ｍマガでは今までこの手のソフトをあまり扱わなかった。しかし、べつに嫌いなわけではなかったようだ。編集会議で、俺がこのページをやりたいと言ったとき、全員賛成で、５秒もしないうちに可決されたことからもそれがよくわかる。

で、その日からあっちこっちのメーカーさんにアポを取ると、翌日からすけべゲームが毎日のように送られてくるようになった。今、目の前の机の上には、俺の身長より高い、ソフトの塔ができあがっている。これを読んでいる人の中には俺を羨ましいと思っている人もいるだろう。だが、現実にはそういいもんじゃないぞ。だいたい、

アダルトカードあわせ

スキャナーで取ってみました

連載小説ハーフタイムラバー

連載アドベンチャー だれか……！

女子寮プライベートルーム

ピンクソックスギャルズ

まず、左端を見てもらいたい。４コママンガがあるよね。これはこのソフトの内容のひとつなんだ。ここで紹介した各コーナーの最後に、このようなマンガが必ず１本入っているのだ。変なものばかりだけれど、みょーにおもしろいぞ。

さて、ほかの内容についてだけど、アドベンチャーはもちろん、クイズにパズル、神経衰弱、オイチョカブとバラエティーに富んでいる。中央の写真は穴から女の子の部屋を覗き見るシーンだ。これはなかなか興奮する。一見の価値あり。コストパフォーマンスの高さが魅力だね。

ピンクソックス

■ウェンディマガジン　MSX2　2800円［税別］（2DD）

俺の愛用モニターが21インチの大型だということが、そもそもまずい。やばいシーンを身体で隠すことができないのだ。しかも、後ろには事務のきれいなお姉さんたちが座っている。彼女たちの冷ややかな視線を背中に感じながらやらなくちゃなんないのは、けっこうつらいんだぜ。こーゆーものは夜、ひとりっきりで部屋にこもってやるからおもしろいのだ。イメージ暗いけど、そーゆーもんでしょ？それに野郎も障害物だ。ニヤニヤしながらやって来て「このエロじじい！」とか「スケベおやじ！」とか言っていく。えーい、尻の穴の小さいやつらめ、素直に、僕もやりたいんですと言えばいいじゃねーか！　まったく。

超長い前置きだったな、そろそろ本題に入ることにしよう。今月紹介するソフトはどちらもディスクマガジン形式。そもそも、このコーナーが始まるきっかけを作ったのがこの2本だった。今までの、どうしてもイメージが暗くなりがちだったアダルトソフトが、ディスクマガジンの形式を採ることによって、明かるく健康的になり、ユーザーが気軽に購入しやすくなるのではないか？　これはひいてはアダルト業界全体の振興につながり、性の解放へと進んで……、うーむ、自分でも難しすぎて何を言っているのかわからなくなってしまった。ともかくこういったものが同時にふたつも出てしまったのだ。機は満ちた、わけである。

『ピンクソックス』と『ピーチアップ』の内容はそれぞれの囲みを見てもらうとして、ここでは両ソフトの比較をしてみたい。もっとも重要視されるのはグラフィックだ。好みによって変わってくるのだろうが、俺としてはピンクソックスのほうがうまいと思う。ゲーム種類の豊富さでもピンクソックスのほうが優勢だ。しかし、両者の勝負はピーチアップのほうが勝ちだ。なぜなら俺はディスクマガジンの最大の存在理由は、ほかのメーカーのゲームを試しプレイできることにある、と考えているからだ。となれば、先取りソフトがないピンクソックスは、ちょっとつらい。次号からはぜひとも先取りソフトをいれてもらいたいね。ま、なんにせよ、これからもずーっと楽しみを与えてくれそうな2本だ。

先取りソフト

ピンキーポンキー

⬆『ピンキーポンキー』はナンパの会話やシチュエーションを楽しむアドベンチャーゲーム。エルフより3作品が発売中！

テレフォンクラブストーリー

⬆テレクラでいろんな女の子と知り合い口説き落とすのが目的のアドベンチャーコンピュータブレインより発売中。

帝都大作戦

ピーチクラブ

このソフトに入っているオリジナルゲームは2本。『帝都大作戦』は日本を征服しようとする悪い皇帝をやっつけるアドベンチャーゲーム。もちろん敵は女の子ばかり。もう1本は『ピーチクラブ』という純粋なクイズゲームだ。相手の女の子に勝てば服を脱がせることができるぞ。このほかに2本の先取りソフトを楽しめるのでポイントが高い。

ピーチアップ創刊号

■もものきはうす　MSX2　3800円［税別］（2DD）

1度はヤリたい名作ソフト選(1)

カインドゥギャルズII 口説き方教えます

■ハード　MSX2　6800円［税別］（2DD）

このページは基本的にMSXのすけべソフトを紹介するページなんだけど、ここのコラムだけは、そういったことに捕らわれない自由なものにするつもりなんだ。すけべソフトのマップ公開をしてもいいし、ゲーセン麻雀の紹介なんかもしてみたい。読者のイラストコーナーなんてのもいいな、描ける人はどんどん送ってきてくれ。AVギャルのインタビュー記事っていうのもいいなぁ。

で、まあ今回は初めだから無難なところで、名作ソフトの紹介をしてみようと思っている。今回取り上げるソフトは『口説き方教えます』。これが名作と呼ばれるポイントを言う前に、内容の説明をしておこう。

このソフトはちょっとない珍しいシステムを持っている。まず、キミと女の子の会話で構成された、ひとつの小説があると考えてくれ。ストーリーはその小説通りに進行していくのだけれど、その小説の所々が伏せ字になっている。その言葉を推理し、埋めないとその小説は先に進んでいかない。どうしてもわからないときには答えを見ることができるけど回数制限があり、それを超えるとゲームオーバー。とまあ、こういったゲームだ。じつにアダルトソフトならではのシステムだと思わない？　1度では絶対に解けないけど、数回やれば、さるでも解けるってところがシンプルでいいよね。でも、このゲームの凄いところはそのシステムじゃない。MSXソフト数あれど、これより凄いものは見たことがない、とまで噂されるほど、むちゃくちゃなまでによく動くアニメーション、これだ、これなのだ。これを見ないで何を見る！　まさしく名作ソフトだ。

RPGコンストラクションツール
特集 Dante
MSX2 VRAM128K/MSX2+

ほんとにお待たせいたしました。本格的な、フィールド型のRPG
コンストラクションツールがついに完成したのだ。あらゆる要素が
コンストラクション可能、どんなRPGでもいとも簡単にできあが
ってしまうそのすごさ。あなたはRPGコンストラクションという、
禁断の果実を、いま、まさに手にしようとしているのだ！

自分の手でRPGを作り上げる

前々から要望の強かったRPGコンストラクションツールが、ようやくできあがったぞ。この『Dante』はドラゴンクエスト風のフィールド型RPGをコンストラクションできる。1～8人までのパーティーが編成でき、その人数はゲーム中で変更可能なので、かなり自由なシナリオができるはずだぞ。

⬆これがDanteのタイトルだ。文字が下からスクロールしてくる。

というわけで、おまたせしました。RPGコンストラクションツールの登場なのだ。これまでもMSXマガジンでは、いくつかのツールを紹介してきたんだけど、なかでも「RPGのコンストラクションツールを作ってくれ」という声が強かった。今回は要望に応えてフィールド型のRPGコンストラクションツールをお届けするぞ。

で、実際にはどんなRPGがコンストラクションできるのか。まず、1～8人までのパーティープレイが可能でパーティーへの参加キャラクターはシナリオごとに設定できる。つまり、プレイヤーはその設定されたキャラクターたちを育てていくわけだ。だから、シナリオによってはパーティーのメンバーと別れ、新たに仲間を加えるといったものを作ることができるのだ。

また、アイテムの数は128種類、魔法は28種類で、敵キャラも最大240種類作ることができる。アイテムや魔法の名前、強さなども、すべてコンストラクションできるし、敵キャラの攻撃パターンも1種類につき4パターン用意され、多彩な戦闘が実現できる。ボスキャラも設定できるので、イベント性の高いシナリオも作れるだろう。またゲームを盛り上げるために欠かせないBGMも、用意された25種類の中から選ぶようになっている。

ちょっと細かいところでは、ゲーム中で主人公を自動的に動かす命令がある。つまり、プレイヤーが何もせずに黙って見ているだけでストーリーが進んでいく、そんな演出ができるのだ。これは使いようによってはすごいことができるものなんだぞ。うまく工夫すればエンディングまで全部自動的に見せちゃうことだってできる。ここまでするとRPGじゃなくなっちゃうかもしれないけど、いろいろ工夫すればおもしろいことができそうだ。

もちろんオープニングやエンディングもコンストラクションできるので安心していいぞ。

⬆サンフルゲーム『BADOMA』のワンシーンだ。いわゆる塔というわけだ。

ここでRPGの作り方について少し考えてみよう。ちゃんと遊べるRPGを作るためには、かなりの努力と根気が必要になる。それに順序だてて計画的にやらないと、なかなか思うようには仕上がってくれないものだ。そんなわけで、作り始める前の心構えのようなつもりで読んでほしい。

まず始めにやらなければいけないのが、ゲームの世界を設定すること、おおまかなシナリオを作り上げることだろう。どんな世界で、どんなきっかけで主人公が旅を始め、どんな事件が起こって、結局最後にはどうなるのか、が重要になってくるわけ。このへんのことをキチンと決めておけば、比較的スムーズにゲーム作りができるぞ。

次にマップのグラフィックパターンを描く。これでゲームの雰囲気が決まってしまうから、慎重にやろう。中世のイメージか、それとも近未来のイメージか、はたまた宇宙っぽいイメージか、それぞれに合ったパターンを作ってちょーだい。このグラフィックの部分で手抜きすると、せっかくのシナリオも第一印象でずいぶんソンをしてしまう。シナリオとともにグラフィックも気合を入れて仕上げてゆくべきだろうね。

それが終わったら、こんどはアイテムの名前と魔法の名前を決めよう。アイテムの細かい性質とか魔法の消費マジックポイントとかは、後回しにしてもいいんだけど、アイテムや魔法の名前は、設定した世界に密接に関係しているはず。シナリオの雰囲気を盛り上げる名前を考えよう。いい名前が思いつかないときは、辞書とか百科事典、歴史の本とかをひっぱりだしてきて、かっこいい名前がないか物色してみてもいいかもね。

ここまでできたら、あとはメッセージをどんどん入れてゆこう。メッセージの文法に慣れるまでちょっとたいへんかもしれないけど、めげずにがんばってほしい。自分で作ってみて感じたんだけど、とにかく、このあたりが作ってて一番おもしろい。勢いをつけてやれば、どんどん、ガンガン作っていけるはずだ。

以上でストーリーを追うだけの、敵キャラなどが出てこないプロトタイプのRPGができあがったはずだ。さっそくテストプレイをして、きちんと動くかどうか確かめよう。そのあとで敵キャラの絵を描き、パラメータを設定して、またまたテストプレイにはげむ。敵キャラのパラメータは、最も注意が必要なところ。友達に遊んでもらって感想を聞くのもいい。自分では気がつかなかった欠点を指摘してくれるかもしれないぞ。

メニューから見てみよう

『Dante』を立ちあげてまず最初に表示されるのがサンプルゲームのオープニングだ。そこでスペースキーを押すと右の写真のメニュー画面が出てくる。サンプルゲームで遊ぶのなら〝GAME〟を選び、F1または OK のところまでカーソルを動かしてスペースキーを押す。これでゲームを始められるぞ。ほかの場合も同様だ。項目を選んで F1 またはスペースキーだ。

とりあえずサンプルゲームで遊んでみて、どんなことができるのかを確かめ、自分でゲームを作る気力がみなぎってきたら、まず最初にユーザーディスクを作ろう。

⬆ユーザーディスクのバックアップはきちんと、こまめに取っておこう。

フォーマットしてある2DDのディスクを１枚用意し、メニューで〝USER DISK〟を選ぶ。画面の指示にしたがってディスクを入れ替えてゆこう。けっこう時間がかかるので、そのつもりでね。

もちろん、ディスクドライブが２台以上ある人は、Ａドライブに Danteのディスク、Ｂドライブにユーザーディスクをいれておけば、ディスクの抜き差しなしでユーザーディスクが作成できる。ユーザーディスクのバックアップを取る場合もおなじようにやろう。

これで準備はオーケーだ。このユーザーディスクだけ用意しておけばゲームをコンストラクションできるし、遊ぶこともできる(ただしサンプルゲームで遊ぶためには大もとのDanteのディスクが必要だ)。大もとのディスクは保管しておき、大切なユーザーディスクはこまめにバックアップを取っておいて、不慮の事態に備えておこうね。

```
MAIN MENU
GAME

MAP       EDITOR
GRAPHIC   EDITOR
MESSAGE   EDITOR
ENEMY     EDITOR
ITEM      EDITOR
MAGIC     EDITOR
SPRITE    EDITOR
キャラクター  EDITOR

USER DISK をつくる
BACK UP をする
MUSIC MODE
TITLE にもどる

MOUSE をつかいますか?

                    OK/(or F1)
```

メニューの一覧表だ

GAME	サンプルゲームで遊んだり、自分で作ったゲームのテストプレイができる。
MAP EDITOR	マップのパターンを組み合わせてゲームのマップを作っていくエディタだ。
GRAPHIC EDITOR	敵キャラの絵やマップのパターン、オープニングなどのグラフィックを作る。
MESSAGE EDITOR	会話や宝箱、階段などの移動するさき、それらすべてをエディットする。
ENEMY EDITOR	敵キャラの各種パラメータをこのエディタで設定する。
ITEM EDITOR	128個のアイテム及び、武器などの装備品の性質をこのエディタで設定する。
MAGIC EDITOR	28種類の魔法の名前と消費マジックポイントを設定する。
SPRITE EDITOR	ゲームで画面に表示される主人公のグラフィックを作成する。
キャラクター EDITOR	主人公たちの各種のパラメータをこのエディタで設定する。
USER DISK	ゲームを作り始める前に必ずユーザーディスクを作っておこう。
BACK UP	ユーザーディスクのバックアップを取るためのもの。こまめにやろうね。
MUSIC MODE	このモードでは、全部で25曲入っているBGMを聞くことができる。
TITLEにもどる	文字どおりタイトルに戻ってオープニングを見たいときに使おう。

注意 MAPとは何か?

一部のエディタを選ぶと１から30までのMAPを選択する画面が出てくるんだけど、このMAP（ファイルと言ったほうがわかりやすいかな）には敵キャラの絵とそのパラメータ、メッセージ、マップのパターンのグラフィックとマップパターンの並びかた、パレットデータ、このすべてがいっしょくたになって詰めこまれている。この点に注意が必要なのだ。たとえばMAP1のデータを読み込んでMAP2にセーブした場合、MAP2に入っている敵キャラやメッセージなど、すべてのデータがMAP1のものと同じものになってしまうのだ。けっしてMAP1のメッセージだけがMAP2にセーブされたりすることはないのだ。だからMAPをセーブするときには十分気をつけよう。

⬆どのMAPにどんなデータが入っているかをなるべくメモしておこう。

⬆こんなふうにマップのパターン、敵キャラの絵がいっしょにセーブされる。

まずは、最初にユーザーディスクをつくるのだ！

最初にユーザーディスクを作る。もう何回も書いてあるからわかっているかな。こうしないとDanteのディスクに間違えてセーブしたりして、中のデータを壊してしまう恐れがあるからね。Danteのディスクは大切に保存しておこう。

さて、どんなRPGができるのか？

ユーザーディスクはできあがったかな？　じゃ、実際の作り方について少し説明しよう。

まず、基本的なところから。ユーザーディスク１枚にはゲームをひとつしか作ることができない。だから、べつのゲームを作りたいのなら、ユーザーディスクをもう１枚作っておこう。いま持っているユーザーディスクを使って、前のページに書いたのと同じ方法で作ることができるぞ。

次にマップの広さだ。『Dante』にはMAPが30個用意されていて、それぞれに横40×縦30の広さのマップを作ることができる。この横40×縦30の大きさは固定で、これ以上大きいマップも、小さいマップも作ることができない。とんでもなく広いフィールドなどは残念ながら作れないことになるのだ。だけど、町ひとつ、ダンジョンひとつは軽く入る大きさなのでそんなに困ることはないと思うぞ。

敵キャラの数はMAPひとつに対して８種類設定できる。MAPは30枚あるから、Danteでは、240種類の敵キャラを作ることができることになる。また、マップを構成するマップパターンの数は48個。そのうちアニメーション用に16個使用する。もちろんこれはMAPひとつに対する数なので、MAP30個すべてを合わせた数は1440個のマップパターンになる。これだけあれば十分というものだろう。

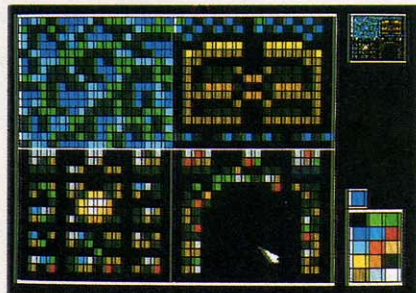
ここで、コンストラクションするときの基本的な流れを説明しておこう。まずはマップのコンストラクションのしかたから。最初にグラフィックエディタでマップを構成するマップパターンを描く。それができたらマップエディタでそのパターンを組み合わせ、町とかダンジョンとかをどんどん作っていくわけだ。

次は敵キャラ。これも同じくグラフィックエディタで敵キャラの絵を描く。そのあとエネミーエディタでヒットポイントや攻撃力、倒したときにもらえる経験値やお金などの、細かいパラメータを設定するのだ。

アイテムと魔法は、それぞれアイテムエディタと魔法エディタで作ることができるようになっている。前のページに書いたように、アイテムや魔法の名前は、早めに決めておこうね。

ゲーム中、画面の中央に表示されるプレイヤーキャラクターの絵はスプライトエディタで作る。詳しい作り方は82ページを参考にしてほしい。

そして、会話とかマップどうしのつながり、シナリオの進め方、それらを設定して、ひとつのゲームにまとめあげてゆくのがメッセージエディタの役割だ。

じゃ、それぞれのエディタについて詳しく説明してゆくことにしよう。

⬆ツールを使いこなして、すごいゲームを作ってね。

これがDanteのうりだ！

- フィールド型のあらゆるRPGができる！
- パーティーの人数は１～８人まで設定可能
- パーティーの人数はゲーム中で任意に変更可能
- 敵キャラの攻撃パターンを複雑に設定できる
- 強ーいボスキャラも登場させることができる
- アイテムはなんと！　128種類まで作成可能
- 敵と味方が使うことのできる魔法は28種類
- 400字詰め原稿用紙にして1000枚以上のメッセージ量
- FM音源対応の華麗なBGMが全25曲
- 超使いやすい各種のエディタ

基本的な操作方法を覚えよう

ジョイスティックのトリガーA（キーボードではスペースキー、マウスの場合は左クリック）が実行で、トリガーB（同じくリターンキー、右クリック）がキャンセルになっている。メインメニューなどでは、まずカーソルを選びたい項目のところに動かし、トリガーAを押す。そして画面右下にある"OK"のところにカーソルを動かして、もう一度トリガーAを押す。F1キーを押すだけでもいい。

⬆メニューが表示される。　⬆項目を選ぶ。　⬆"OK"で確定する。

マウスのほうが便利だぞ

メッセージエディタとか魔法、アイテムエディタなどでは、ぜんぜん必要ないんだけど、グラフィックエディタ、マップエディタ、スプライトエディタではマウスは必需品ともいえる。まあ、なくてもできないことはないんだけど、非常に使いづらい。カーソルキーだとなかなか思うように動かないので、イライラしてしまうのだ。マウスはとても使いやすいものだし、そんなに高くもないのでこの機会に買っておくことをおススメする。

MOUSE をつかいますか？

⬆ここを選ぶとマウスが使えるようになるのだ。

GRAPHIC EDITOR
グラフィックエディタ

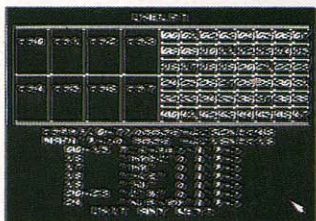
『Dante』では横16ドット×縦16ドットのパターン48種類を組み合わせてマップを作る。このグラフィックエディタは、そのマップのパターンと敵キャラのグラフィックをエディットするものだ。

ちょっと気をつけてほしいのがアニメーションするマップのパターンがあること。右半分の上2段にある16個のパターンがそう。要するに2種類のパターンが交互に表示されるものだ。普通は人などに使えると思うんだけど、ロウソクの炎とか光っている水晶玉とかにも使えるだろうね。

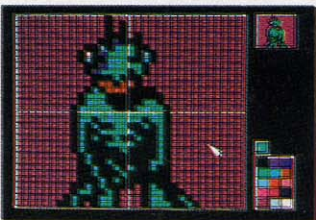
⬆メッセージが出るからそれに従ってゆけば、たいていできると思うよ。

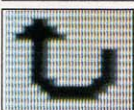
そのほかドアとか、机、屋根のパターン、海のパターン、ドアを開けたあと、そのドアのあった場所にドアのかわりに表示される床のパターン、こういったパターンを置く場所はきちんと決まっているので守ってほしい。実際にどこへ置けばいいのかはヘルプを見て確かめようね。そうそう、ドアのパターンは4つあるんだけど、順番に鍵1、鍵2、鍵3、鍵4に対応しているぞ。

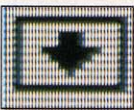
また、オープニングなどのグラフィックもこのエディタで作る。グラフィックエディタを立ち上げたときに、マップや敵キャラの絵をエディットするのか、オープニング、エンディング画面をエディットするのか選択してね。このとき使えないアイコンがあるので気をつけてね。使えないアイコンは色が反転している。そのことを頭に入れておいてちょーだい。

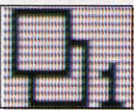
ちょっと気をつけてくださーい!!

これはヘルプ画面だ。どの場所にどういうパターンを置けばいいかをこいつで確かめよう。また、パターンの番号はこのヘルプのようにつけられているからね。

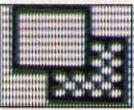
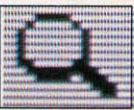
コピーは画面に表示されている四角の大きさ(16×16ドット)で行なわれる。敵キャラの絵はちょっと大きいので全部コピーするのは少し面倒かもしれないね。

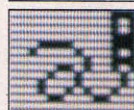
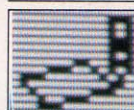
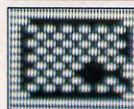
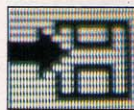
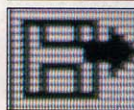
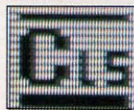
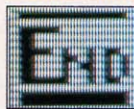
パレットは自由に変えていいんだけど、主人公のスプライトの色まで変わってしまわないように気をつけよう。どの色を使っているかチェックしておくといいぞ。

この拡大モードの大きさは横32ドット、縦32ドットになっている。敵キャラの横幅が32ドットできっちりはいるから、少しは描きやすいかな?

アイコンの説明

間違えてしまったときに、1手順前に戻ることができる、取り消しのアイコンだ。

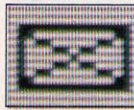
オープニングなどのときに画面を上にスクロールさせるためのアイコンだ。

上と同じくエディット画面を、下にスクロールさせるためのアイコンだ。

これはペイント。塗りつぶす色と境界色を指定しよう。色が洩れないようにね。

これは同じ画面内でコピーするアイコン。16×16ドットの大きさでコピーする。

これは別のMAPからコピーするときに使うもの。MAPの番号を指定しよう。

これは今指定している範囲内の特定の色を、別の色に変えるアイコンだ。

このアイコンを選ぶと32×32というちょっと大きめの拡大モードになる。

これは直線を引くアイコン。線の初めと終わりを指定すると線が引ける。

このアイコンを選び色を指定すると、その色で自由に曲線が引けるのだ。

一目でわかるだろう。四角を指定した色で描くアイコン。中は塗りつぶさないぞ。

白以外のパレットをこのアイコンで好きなように変えることができる。

もちろんディスクセーブのアイコンだ。忘れないようにセーブしようね。

これはディスクロードのアイコン。やり直したいときなどに使うようにしよう。

今指定している範囲内を一色に塗りつぶすものだ。画面全体じゃないぞ。

グラフィックエディタを終了して、メニューに戻るためのアイコンだ。

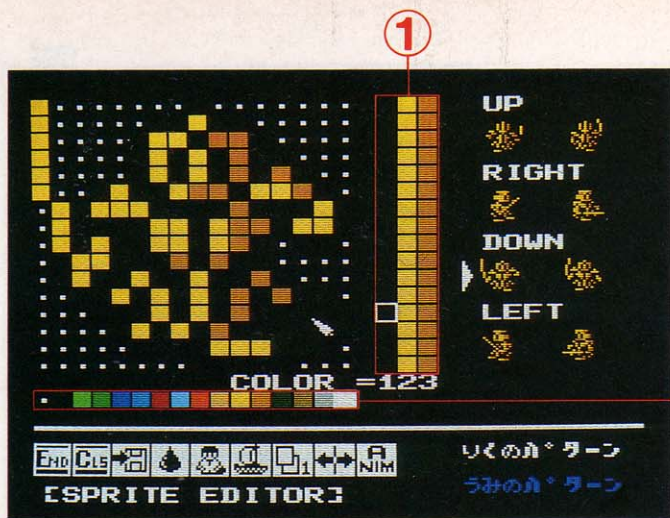
このアイコンの上でクリックすると、ヘルプ画面を見ることができる。

これはアニメーションのアイコンだ。止めたいときはどのキーでもいいから押す。

オープニング画面などの全体を見ることができる。バランスに気をつけよう。

SPRITE EDITOR
スプライトエディタ

これは主人公のスプライトキャラクターを作るものだ。ゲーム画面の中央に表示され、パーティーの位置を象徴的に指し示す目印になるわけだね。だから、パーティーが4人になっても4人ぶんのスプライトキャラクターが表示される、なんてことはない。つまり、地上を歩くときのパターンと、海の上のときのパターン、2種類あるだけなのだ。上下左右の4方向にそれぞれ2パターンずつ、アニメーションさせることができるので動きを確かめながらキャラクタを作っていこうね。

⬆これは海のパターンをエディットしているところだ。

スプライトの色のつけかたは、ちょっと特殊なので気をつける必要がある。これはスプライトを2枚重ねているためだ。まず、右上の写真を見てほしい。①には色が16個ずつ、3列に並んでいる。スプライトの1番上の横1列の部分は、その①の1番上の3色で描くことになっている。同じように2列目は上から2番目の3色、3列目は上から3番目の3色、というわけだ。画面中央付近にある1、2、3、の数字の上でトリガーを押すと、横に並んだ3色のうちの1色を選ぶことができるのだ。また①の色を変えたいときは②で色を選び、その色を①の変えたい色の上に置いていけばいい。ただし、3列目の色だけは、横に並んだ1列目の色と2列目の色によって決まってくるので、指定することはできないぞ。そこんとこに注意しようね。

アイコンの説明

もちろんエディットを終了し、メニューに戻るためのアイコンだ。

これもわかるだろう。やり直したいときに便利な、消去のアイコンだ。

ディスクセーブだ。陸のパターン海のパターン両方セーブするからね。

現在選んでいる色で全体を塗りつぶす、ペイントのアイコンだ。

このアイコンを選ぶと陸のパターンをエディットできるようになる。

このアイコンを選ぶと海のパターンをエディットできるようになる。

コピーのアイコンだ。グラフィックエディタでもアイコンは同じだよ。

左右を反転させるアイコンだ。右向きのパターンをこいつで左向きに。

アニメーションのアイコンだ。Bボタン、またはリターンキーで終了する。

MAP EDITOR
マップエディタ

グラフィックエディタで作ったパターンを組み合わせ、マップを作成しよう。ひとつのマップの大きさは、16×16のパターンが横に40、縦に30個。このようなマップをDanteでは最大30個まで作ることができる。気をつけてほしいのが屋根の外と屋根の下があること。簡単にいえば屋根の外からは屋根の下が見えない。屋根の下からは屋根の外が見えない。そういうことなんだよね。あの『ドラゴンクエスト』シリーズと同じようなシステムだから、そんなに難しく考えなくてもいいだろう。F1キー、もしくはカーソルを"F1"と書いてあるところに動かしてトリガーを押すと、屋根の外と下が入れ替わる。そして屋根の下のパターンをマップ上に置きたいときは、同じようにF1を押して屋根下にしておき、パターンを置けばいいのだ。

屋根外

屋根下

アイコンの説明

今選んでいるパターンが通行可能かどうかこのアイコンで決定する。

ディスクセーブだ。セーブするのを忘れると痛い目にあうぞ。

ディスクロードだ。途中でやり直したいときなどに使ってほしい。

今選んでいるパターンでマップ全体を塗りつぶすアイコンなわけ。

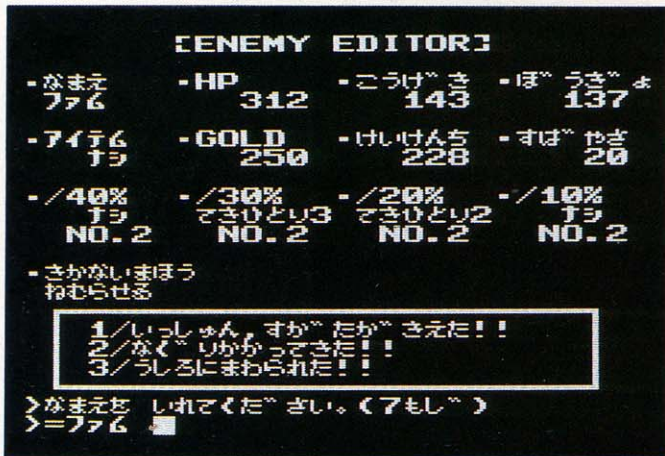
エディットを終了し、メインメニューに戻るためのアイコンだ。

ENEMY EDITOR

エネミーエディタ

このエディタでは敵キャラのグラフィックではなく、ヒットポイントなどのパラメータを設定することになる。敵キャラクターの種類はMAPごとに8種類。うちひとつはボスキャラ扱いになっているので、普段の戦闘には出てこない。つまり、ゲームでは7種類の敵が最大6人のパーティーで主人公たちに襲いかかるわけだ。

ヒットポイントなどの細かいパラメータはリターンキーを押してサブコマンドを出し、〝EDIT〟を選ぶことによってできる。それぞれの項目の値を変更するときは、同じくリターンキーを押し〝へんこう〟を選ぶ。ほかの敵キャラをエディットしたいときは〝もどる〟を選ぶ。こんなふうにして敵キャラクターをつくっていこう。注意してほしいのが、あるMAPの中を歩いている限り、そのMAPの敵キャラしか出てこないということ。

下の写真を見てほしい。敵キャラのパラメータはこんな風になっている。名前、倒したあとに得られる経験値、お金はもちろん、ヒットポイント、攻撃力などが設定できるし、この敵キャラに効かない魔法をひとつだけ設定することもできる。そのほか攻撃タイプというものを設定できる。この詳しい説明は下のコラムの説明を読んでほしい。また、敵に与えるダメージの計算式は下にあるとおりだ。敵のヒットポイントに、味方（攻撃する側）の攻撃力と敵（攻撃される側）の防御力との差を掛け、その値を60で割るとダメージが計算されるぞ。

[ENEMY EDITOR]
-なまえ ファム　-HP 312　-こうげ゛き 143　-ぼ゛うぎ゛ょ 137
-アイテム ナシ　-GOLD 250　-けいけんち 228　-すば゛やさ 20
-/40% ナシ NO.2　-/30% てきひとり3 NO.2　-/20% てきひとり2 NO.2　-/10% ナシ NO.2
-きかないまほう ねむらせる
1/いっしゅん、すが゛たが゛きえた!!
2/なぐ゛りかかってきた!!
3/うしろにまわられた!!
>なまえを いれてくだ゛さい。(7もじ゛)
>=ファム

ボスキャラも作れる!

ある特定の場所にいくと特定の敵が1匹出てくる、こういう敵をボスキャラと総称しているわけだよね。で、『Dante』ではこういう敵をMAPごとに1匹ずつ設定することができる。つまり、この敵を倒さないと先に進めないといった、よりシナリオに絡んだ敵キャラを作ることができるわけだ。

←このように枠に囲まれた敵キャラがボスだ。

敵に与えるダメージの計算方法 ＝ 敵のヒットポイント×(味方の攻撃力－敵の防御力)÷60

攻撃タイプとは？

Danteでは同じ敵キャラでも炎の魔法で攻撃してきたり、敵の仲間の傷をなおしたりと、いろいろなパターンで戦わせることができる。これらの攻撃のパターンを、攻撃タイプ、と呼んでいるのだ。敵キャラひとりに4種類の攻撃タイプが設定可能で、それぞれ40パーセント、30パーセント、20パーセント、10パーセントの確率で攻撃してくることになる。エディタではそのひとつひとつに、魔法による攻撃か普通の攻撃かを指定し、あわせてメッセージを表示するかしないかを設定する。メッセージとは、ゲーム中でその敵が攻撃するときに表示される文のこと。ただ「なんとかの攻撃！」じゃつまんないから「いきなり、かみついてきた！」というような文をかわりに表示しようというものなんだ。メッセージは3種類、NO.1～3と番号がふられているので、そのうちのひとつを選ぼう。もちろん、メッセージを自分で書くことだってできるし、メッセージをあえて表示させないようにすることもできるぞ。

もういちど上の写真を見てほしい。/40%、/30%……とあるのがわかるかな？　この数字がそれぞれの攻撃タイプの確率で、その下にある〝ナシ〟が攻撃タイプなんだ。〝ナシ〟の場合は普通の攻撃、〝てきひとり3〟が、魔法による攻撃だ。どの魔法なのかは、魔法エディタの説明を読んでほしい。これとおなじ名前が魔法一覧表の中にあるはずだ。そしてその下にある数字〝NO.2〟がメッセージの番号だ。つまり、この敵キャラは、ゲーム中では40パーセントの確率で〝なぐりかかってきた!!〟のメッセージとともに、普通の攻撃で主人公たちに襲いかかってくることになる。このように4通りの攻撃パターンを、強くなりすぎたり、弱くなりすぎたりしないように、バランスよく設定してゆこう。

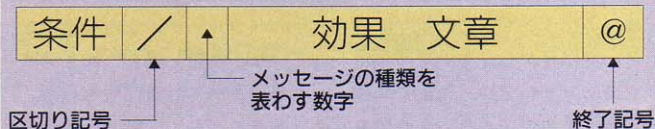
ひとつ付け加えると、敵を倒したあとにアイテムを出すようにすることもできる。だが、その出す確率は数パーセントと、かなり低めの設定にしてあるぞ。

MESSAGE EDITOR
メッセージエディタ

人と会話をすると画面に文章が表示される、宝箱を開けるとあるアイテムが手に入る、階段を下りて別の階に行く。こういったすべてのことを、このメッセージエディタでエディットする。ちょっとした文法があるので、それをまず頭にたたきこんでおいてほしい。

⬆こんなふうにメッセージを書いていく。400文字以下に収めよう。

メッセージの入力方法は簡単だ。カーソルでマップ上の場所を選び、リターンキーを押してサブコマンドを出す。そして〝EDIT〞のコマンドを選ぶと、その場所に登録されているメッセージが表示される。何も登録されていなければ、もちろん空白だけどね。要はここに文章を書いてゆけばいいわけ。INSキーで1文字分の空白が挿入され、DELキーで1文字削除される。

エディットが終わったらリターンキーを押し〝おわる〞を選べば、最初の画面に戻れるぞ。

メッセージの文法をまず覚える

右上にある基本的な文法をみてほしい。メッセージは、まず頭に条件を書き、区切り記号〝/〞を入れる。そのあとにメッセージの種類を決める数字(0から4まで)を書く。そして効果(あとで説明する)を書き、続けて実際にゲームで表示される文章を書く。最後に終了記号〝@〞を忘れずに入れる。これが基本の形だ。この基本の形さえ守っていれば、400文字以内でいくつでも並べることができる。ゲーム中では、頭から順番に条件を調べ、条件を満たすものがあればその効果を処理して、文章を表示するようになっている。

メッセージの種類は5種類。先ほど書いたように、0から4までの数字で区別する。0は会話、宝箱などだ。効果は、この種類のメッセージだけに使えるものだ。ほとんどのメッセージはこれだろう。

1は移動で、階段とか、町の出入り口などに使う。右ページ上の一覧のようにMAP番号、x、y座標、BGM番号、敵の出現(e0で敵が出ない、e1で敵が出る)を設定する。この順番は崩せないぞ。このあと〝まちからでます。〞などと文章があれば、ゲーム中ではそれを表示する。最後の〝@〞を忘れずに。

2は店だ。i5i80i24……@と商品(つまりアイテム番号)を書き並べよう。アイテムは6つまで売りに出せるぞ。

3は宿屋だ。g100@のように宿代を書く。数字は9999までだ。

おなじく4もg100@と値段だけ書こう。この金額で死んだ人を生き返らせてくれるわけだ。

⬆わからなくなったらすぐヘルプを見よう。ひととおり書いてあるからね。

なんども言うけど〝@〞を忘れないようにね。2、3、4のメッセージの場合、文章は不要だ。それぞれシステムのほうで〝いらっしゃいませ〞とか〝おとまりになりますか〞などとメッセージを表示するようになっているからね。

また、効果とは、右のページの上にまとめてある＋iとか＋gとかの記号を、いくつか並べたものだ。＋i5なら5番のアイテムが、＋g50ならお金が50手に入る。効果のところに書く順番は＋i5＋g50でも、＋g50＋i5でもかまわない。必要なものを並べてゆけばいいのだ。ただし、効果が100文字以上にならないように注意しよう。もういちどいうけど、この効果はメッセージの種類が0のものだけに使える、ということを忘れないように。

この効果のすぐあとから終了記号〝@〞までの文章が表示される。そのとき、〝#〞が改行記号として使えるのであまり長い文章は適宜、改行してゆこう。実際のゲームでは、メッセージの途中に〝#〞があると、そこで改行するとともに下向きの三角の印が点滅して、キー入力待ちの状態になる。スペースキーもしくはトリガーAを押すと、続きが表示されるぞ。

あと特殊な効果として＋bと＋eがある。＋eを書くとエンディングがこの後に始まるのだが、実際に

並べる順番に気をつけるべし

❶[正]	条件A	／	文章A@	／	文章B@
❷[誤]	／	文章B@	条件A	／	文章A@

条件には以下の3種類ある。

- i20　アイテムを持っているか?
- f10　フラグが立っているか?(フラグについては、90ページを参照)
- c3　3番目のキャラクターが、パーティーに参加してるか?

この3種類を組み合わせて、条件にすることができる。もちろん並べる順番も自由だ。ただ気をつけてほしいことがひとつある。

条件は上のふたつのように、省略することもできる。その場合は当然、無条件で以下の文章が処理される。たとえば①の場合、条件Aを満たす場合は文章A、満たさない場合は文章Bになる。だが②の場合、条件を満たす満たさないに関わらず、文章Bが処理されることになるのだ。頭から順番に処理されるということを忘れないようにしよう。

機能別文法一覧だぞ!!

メッセージには移動、店、宿屋、僧侶(死人を生き返らせる)と、その他（会話とか宝箱など、つまり０番のメッセージ）の５種類ある。それぞれ基本的な形が決まっているので下に掲載しておいた。

０番のメッセージ以外は、とくに形がきちんと決まっているので、しっかりと覚えておこう。移動のメッセージなどでパラメータの順番を間違えると、とんでもないところに主人公が行ってしまうぞ。

０番のメッセージでも、＋と－を間違えないようにしたいね。

◎移動（町の出入り口、階段など）

／1 m5 x4 y3 p2 e1 まちからでます。@

- **m** MAPの番号を指定します。
- **x** X座標を指定します。
- **y** Y座標を指定します。
- **p** BGM番号を指定します。
- **e** ０のときは敵が出てこない。１のときは敵が出てくる。

◎店（すべてのアイテムが売り買い可能）

／2 i1 i2 i3 i4 i5 i6 @

i その店で売りに出ている品物を１～６種類まで設定する。また、どのアイテムでも半額の値段で買い取ってくれる。道具屋、武器屋などの区別はない。文章は不要。

◎宿屋（ヒットポイント、マジックポイントが最大まで回復する）

／3 g20@

g 指定した値段でパーティー全員が休める。値段のあとに文章を書くことはできないので注意しよう。もちろん死んだ仲間は回復しないぞ。

◎死人を生き返らせてくれる僧侶

／4 g100@

g 指定した値段で死んだ仲間を生き返らせてくれる。失敗はしない。生き返ったあとはヒットポイントが僅かしかないので宿屋に泊まる必要があるだろう。文章は不要。

◎その他（会話・宝箱など）

／0 効果 文章 @

文章 効果の後から"@"までが画面に表示される。"#"を使うとその場所で改行し、キー入力待ちがある。400文字以内ならどんな長さでも可。

効果 下記の19種類を使うことができる。もちろん組み合わせて使うこともできるし、省略することもできる。

効果	説明	効果	説明
＋i5	アイテムが手に入る。数字の範囲は０から127 。	＋m5	パーティー全員のMPを増やす。０から999まで。
－i5	アイテムを奪われる。数字の範囲は０から127。	－m5	パーティー全員のMPを減らす。０から999まで。
＋g5	金が手に入る。範囲は０から9999まで。	＋j5	魔法を覚える。数字は０から27まで。
－g5	金を奪われる。範囲は０から9999まで。	－j5	魔法を忘れる。数字は０から27まで。
＋f5	フラグを立てる。数字の範囲は０から49。	＋c5	パーティーにその番号のキャラクターを加える。
－f5	フラグを降ろす。数字の範囲は０から49。	－c5	パーティーからその番号のキャラクターをはずす。
＋h5	パーティー全員のHPを増やす。０から999まで。	＋b	ボスキャラクターが登場し戦闘へ。数字は不要だ。
－h5	パーティー全員のHPを減らす。０から999まで。	＋e	エンディングが始まる。数字は不要だ。

＋x5 y4 p20

指定した座標の場所を、ｐのあとに続く番号のマップパターンに変える。マップパターンの番号はグラフィックエディタのヘルプに表示される番号を参考にしてほしい。ｐの数字の範囲は０から47まで。

－x5 y4 p20

上と同じく、指定した座標の場所を、pのあとに続く番号のマップパターンに変える。このとき、上の場合はゲーム画面が爆発音とともに揺れる。こちらは無音。

＋w0123

主人公を自動的に歩かせる。０が上、１が右、２が下、３が左だ。99個まで、０から３の数字を並べて書く。たとえば上上下左右なら、＋ｗ００２３１だ。壁などに当たると、思いどおりに歩いてくれないので、歩くコースは正確に数えて正しく入れよう。もちろん、歩いている途中で新たに＋ｗが設定されれば、その新しい設定で歩くことになる。この効果を使えば、シナリオの演出として、かなり強力な武器になるはずだ。じょうずに使いたいよね。

は0＋e@とし、なおかつメッセージの処理をAUTOに設定する(サブコマンドのところで説明する)。こうすれば、その上を主人公が歩くだけでエンディングが始まる。

＋bだとそのマップのボスキャラが現われる。0＋b＋i20@とするとボスキャラと戦って勝つことができれば、めでたく20番のアイテムが手に入る、ということになる。ついでにお金とかも手に入れられるといいね。

ひととおり説明したけど、わからないときは、サンプルゲームのメッセージなどを見て、どういう使い方をしているか参考にしてね。

サブコマンドの説明

-おわる
-AUTO
-QUIT
回くりあー
-CHECK
-HELP

サブコマンドはリターンキーを押すといつでも表示される。カーソルキーで項目を選び、もういちどリターンキーを押すとそれぞれの機能が実行されるぞ。

"おわる"は今のエディットモードを終了するコマンドだ。"AUTO"のコマンドはちょっと特殊なもので、ゲーム中で"はなす"とか"しらべる"とかしなくても自動的にメッセージが表示されるようになる。つまり、主人公がメッセージの入っている場所に立つだけで、プレイヤーは強制的に読まされちゃうわけだ。もう一度AUTOのコマンドを実行すると、普通のメッセージになるぞ。また、"CHECK"は文法をチェックしてくれる。慣れないうちは、メッセージを入力するたびにチェックするようにしよう。

オープニングなどを作る

オープニングメッセージは横20文字、縦20文字で画面にそのまま表示される。エンディングの場合、"#"を入れるとそこで改行されるが、最後に"@"を入れるのを忘れないでほしい。

⬆オープニングはこのままに、横20文字、縦20文字で表示されるのだ。

ITEM EDITOR

アイテムエディタ

ゲームではひとりにつき8個までアイテムを持つことができ、それとは別に6個の道具を装備できるようになっている。つまりひとりあたり、最大14個のモノを持てるわけ。

アイテムエディタを立ち上げると、まずアイテムが32種類画面に現われる。カーソルを画面の枠から上、または下に動かすと別のページが表われる。全部で4ページあるからね。また、パラメータを変更したい場合は、リターンキーを押してサブコマンドメニューの中から〝へんこう〟を選んで、画面の指示に従ってパラメータを変更してゆこう。アイテムエディタでの作業を中止してメインメニューに戻りたいときは、〝おわる〟のコマンドを選ぼう。

アイテムは全部で128種類作ることができて、28とおりの役割を持たせられる。そのうち0番から79番までのアイテムは、いくつでも持てて、薬草のように使えば無くなってしまうものだ。そして80番から127番までは、パーティー全体で1個しか持てないけれども、使っても決してなくなったりしない特殊なアイテムだ。いわば、世界にひとつしかない貴重なアイテムということになる。貴重なアイテムだからこそ使ってもなくならないわけね。80番より大きい100番に薬草を作ったとしたら、その薬草は何回使ってもなくならない貴重なモノになってしまう。こういったものは必ず80番より若い番号で作るようにしよう。装備品も特別に貴重なものでないかぎり、80番より若い番号で作ろう。店で売ってるただの短剣がパーティーで1個しか持てないなんて、なさけないからね。もちろん装備品は装備するだけのアイテムで、使ったりはできないものなのだ。だから、80番より若い番号だといって、なくなったりはしないぞ。

⬆装備品の場合、つけられる人、つけられない人の設定、強さ、値段を設定することになる。きちんと設定しよう。

右の表を見てもらえれば、どんなアイテムが作れるのか、だいたいわかると思う。ただ、特殊なものとして、戦闘中に使うと魔法と同じ効果を持つものも作れる。要するに、使ってもマジックポイントを消費しないし、80番より前だと1回使えばなくなり、80番以降だと何回でも使える魔法の品ということになる。

```
[ITEM EDITOR]
No. NAME          No. NAME          せいしつ
64 あろまのは       80 サファイヤ       こうかなし
65 あろまのはな     81 ゆうきのしるし   G/  200
66 あろまのたね     82
67 あろまのいのち   83 つうこうしょう
68 わたあめ         84 B. IDOL
69 たこやき         85 L. IDOL
70 めが゛みのあい   86 R. IDOL
71 xxxxxxxx         87
72 xxxxxxxx         88
73 xxxxxxxx         89 ちからのしるし
74 xxxxxxxx         90 フ゛ロマイト゛
75 xxxxxxxx         91▶せいとてちょう
76 xxxxxxxx         92 ナターア
77 xxxxxxxx         93 マト゛レナ       RETURN
78 xxxxxxxx         94 アンセ゛リカ       で゛
79 やす゛うのみ     95 くんれんようし   コマント゛へ
>カーソルで゛アイテムのしゅるいを えらんで゛くだ゛さい。
>RETURNで゛かくていします。
<こうかなし >
```

もちろん、使ってもなにも効果がないアイテムだって作れる。だれかに頼まれた手紙とかは、使っても何も起こらないだろうし、ただシナリオを進めるためだけに必要なモノだ。こういうものはエディタで〝こうかなし〟を選び、使っても何も起こらないようにしておくと安心だ。アイテムの値段は9999まで。ただし、店に売りつけるときは半額の値段になる。

こんなアイテムが使えるのよ

種類名	効　果
ぶき	これを装備すると攻撃力(AP)があがる
よろい	もちろん防御力(DP)があがることになる
たて	装備品はすべて装備できる人できない人を指定する
かぶと	これも、防御力(DP)をあげるものだ
ゆびわ	これを装備するとすばやさが上がる
おまもり	これを装備すると好運のパラメータが上がる
やくそう1	ヒットポイントが20くらい回復する
やくそう2	ヒットポイントが90くらい回復する
やくそう3	ヒットポイントが完全に回復する
やくそう4	死んだ人を生き返らせる
かぎ1	マップパターン20番にあたるドアを開ける
かぎ2	マップパターン21番にあたるドアを開ける
かぎ3	マップパターン22番にあたるドアを開ける
かぎ4	マップパターン23番にあたるドアを開ける
てきひとり1	魔法と同じ効果を持つアイテム。MPは消費しない
てきひとり2	魔法と同じ効果を持つアイテム。MPは消費しない
てきひとり3	魔法と同じ効果を持つアイテム。MPは消費しない
てきひとり4	魔法と同じ効果を持つアイテム。MPは消費しない
てきALL1	魔法と同じ効果を持つアイテム。MPは消費しない
てきALL2	魔法と同じ効果を持つアイテム。MPは消費しない
てきALL3	魔法と同じ効果を持つアイテム。MPは消費しない
ねむらせる	魔法と同じ効果を持つアイテム。MPは消費しない
こんらん	魔法と同じ効果を持つアイテム。MPは消費しない
まほうけす	魔法と同じ効果を持つアイテム。MPは消費しない
ひとりころす	魔法と同じ効果を持つアイテム。MPは消費しない
ALLころす	魔法と同じ効果を持つアイテム。MPは消費しない
ちけいへんか	指定した場所の地形を変化させる

地形変化のアイテムとは?

地形変化のアイテムは、MAPの番号とx座標、y座標、それからマップパターンの番号を指定する。この場所の近くでこのアイテムを使うと、地響きとともに、地形が指定した番号のマップパターンに変わる。たとえば、山が崩れ落ちて、そこに奥深い洞窟が現われる、そんなシナリオなんかに使えるんじゃないかな。

MAGIC EDITOR
魔法エディタ

Danteで使うことができる魔法の効果は、下の表のようにきちんと決まっている。残念ながら、魔法の効果を自分でエディットすることはできないので、この魔法エディタでは、28種類の魔法の名前と消費マジックポイントだけを設定することになる。

0番と1番のテレポートの魔法は、ゲーム中ではあらかじめ場所を記憶しておき、必要なときにその場所へテレポートする魔法なんだけど、場所によっては記憶できないこともあるので注意しよう。あと25番の魔法は敵キャラだけが使える特殊な魔法だ。

```
[MAGIC EDITOR]
No/NAME        /MP.  No/NAME        /MP.
 0 MONIC         2   14 AST           2
 1 PONIC         2   15 ASTNA         4
 2 OPEN          1   16 XAST          6
 3 ALMA          3   17 DIAST        10
 4 MNALMA        5   18 KUL           4
 5 XALMA         7   19 KULNA         8
 6 DIMA          8   20▶XUL           0
 7 RALMA        12   21 DIKUL         0
 8 WAKE          1   22 PALT          3
 9 AP+           0   23 CONFUSE       0
10 SHIEL         8   24 ZEILA         5
11 ASHAMU        5   25 -MP           0
12 MANO          4   26 NEIA          7
13 MOTO          3   27 NEIAMU       20
>まほうの なまえを いれてくだ゛さい。
>8もし゛まで゛て゛す。
>(8もし゛) =XUL ■
```

魔法は全部で28種類なのだ!

注：消費マジックポイントは0から255までの値。

No	略称	効果	No	略称	効果
0	テレポート1	あらかじめ記憶した場所にテレポートする	14	てきひとり1	敵ひとりに10ポイント程度のダメージを与える
1	テレポート2	あらかじめ記憶した場所にテレポートする	15	てきひとり2	敵ひとりに40ポイント程度のダメージを与える
2	かぎをあける	すべてのドアの鍵を開ける	16	てきひとり3	敵ひとりに100ポイント程度のダメージを与える
3	+HP1	ヒットポイントを20程度回復させる	17	てきひとり4	敵ひとりに200ポイント程度のダメージを与える
4	+HP2	ヒットポイントを90程度回復させる	18	てきALL1	敵全員に10ポイント程度のダメージを与える
5	+HP3	ヒットポイントを完全に回復させる	19	てきALL2	敵全員に40ポイント程度のダメージを与える
6	いきかえる	死んだ人を生き返らせる。失敗することがある	20	てきALL3	敵全員に100ポイント程度のダメージを与える
7	ALL+HP	全員のヒットポイントを90程度回復させる	21	てきALL4	敵全員に200ポイント程度のダメージを与える
8	めをさます	眠っている仲間1人を起こす	22	ねむらせる	敵1人を眠らせる
9	+ATK	攻撃力(AP)を10ポイント程度高める	23	こんらん	敵1人の頭を狂わせ、混乱させる
10	+DEF	防御力(DP)を10ポイント程度高める	24	まほうけす	敵も味方も、いっさいの魔法が使えなくなる
11	+AGL	す速さを10ポイント程度高める	25	MPとる	敵専用の魔法で、MPを10ポイント程度奪う
12	−ATK	攻撃力(AP)を10ポイント程度下げる	26	ひとりころす	敵1人の命を奪う。失敗することもある
13	−DEF	防御力(DP)を10ポイント程度下げる	27	ALLころす	敵全員の命を奪う。失敗することもある

キャラクター EDITOR
キャラクターエディタ

このキャラクターエディタは、パーティーのメンバーのレベル、経験値、フラグの状態など、さまざまな設定をする。

エディットしたいキャラクターを変えるときは〝NEXT〟のところでリターンキーを押そう。気をつけたいのが装備品の設定だ。ここに装備品のアイテム番号を設定しても、攻撃力(AP)などのパラメータは変化しない。装備品はゲーム中に装備しなければならないのだ。装備すれば攻撃力の値はパラメータどおりに変化する。

それからパーティーのいる位置はサブコマンドの〝しょきせってい〟で設定してほしい。パーティーが持っているお金もこれで設定できるぞ。また、同じサブコマンドの〝パーティー〟は、どのキャラクターをパーティーに参加させるかを決めるコマンドだ。このコマンドを実行すると、参加するキャラクターの名前の一覧が表示されるはずだ。これで4人パーティーなのか、8人パーティーなのか、それともひとりなのかを決めるわけだね。

エディットしたパーティーのメンバーのデータは4ヵ所に保存することができる。テストプレイをするときや、ちゃんと遊べるかどうかデバックをしたいときに、セーブするデータが4つぐらいあると、何かと便利なんじゃないかな。じょうずに使いわけてね。

```
[CHARACTER EDITOR]
[No=0] ロク゛ナー                    /NEXT
LEVEL  18                 -ITEM No.
  EXP  50555              ( 98) ( 92)
   HP  188                ( 81) ( 64)
MAXHP  188                ( 91) ( なし)
   MP  166                ( なし) ( なし)
MAXMP  166    LEVEL
   AP  126     UP         -そうひ゛ひん No.
   DP  103   ホ゜イント    ふ゛き     ( 28)
  つよさ 78  ----+ 3      よろい     ( 35)
 すは゛やさ 83 ----+ 4     たて       ( 32)
 たいりょく 61 ----+ 3     かふ゛と    ( なし)
  ちせい 88  ----+ 5      ゆひ゛わ    ( 29)
  こううん 62 ----+ 3      おまもり    ( 33)
>と゛のDATAに ほそ゛んしますか?  QUIT
                                DATA-1
                                DATA-2
                               ▶DATA-3
                                DATA-4
```

サブコマンドの説明

リターンキーを押すとこのサブコマンドが表示される。パーティーがどこにいて、いくらお金を持っているのか、パーティーは何人構成なのか、そういった初期設定をすることができる。また、右下の〝けいさん〟ではレベルアップに必要な経験値を計算してくれる。この値はどのキャラクターにもあてはまる。設定し終わったら、必ずセーブすること。セーブしたデータの番号も忘れないように。

Danteに収録されているサンプルゲーム

BADOMA 血塗られた伝説

サンプルゲームの『BADOMA』は、なるべく自分でRPGを作り始める前に遊んでおいてほしい。遊んでおけば、どんなRPGができるのか、だいたいのところがつかめ、自分が作るときの参考になるはずだ。

話はカナルネアの町から始まる……

ひょんなことで旅先で知り合った8人がそれぞれの目的を目指し、ともに旅を始める。考古学者のログナー、植物学者のメルカナート、腕を磨きたくましい戦士になるための修行をしているアクラ、クニンガン、黒魔導士のタンジェ、もと王女のロココ・リナ、そして吟遊詩人のシフォロンの8人だ。

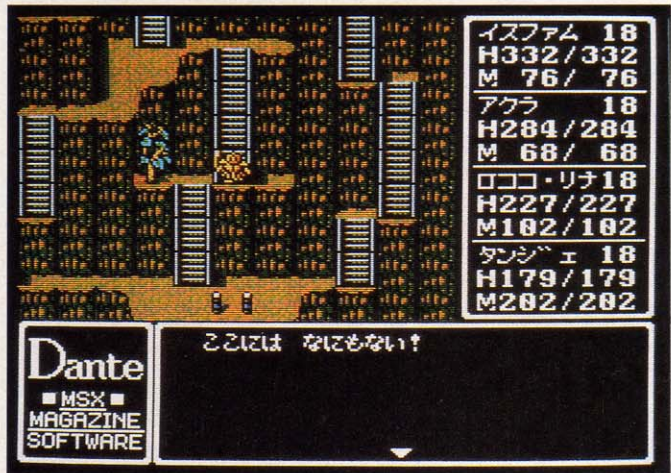
手始めにカナルネアのアナニカ王に会い、王の試練に挑戦することを決意する。みごと達成できれば、『勇気の印』というものを手に入れられる。王の試練は、はるか古代に建てられたと思われる神殿の内部を探索し宝を持ち帰ることであったが、その神殿には、入ったものは二度と出てこられない、という噂があった。

しかし、神殿にもぐり込んだ一行は意外な光景を目撃することになる。神殿の中では奇妙な化粧をした怪しげな男が、これまた奇妙な儀式をしている。突如、男の前に開いた穴から巨大な黒い影が飛びだし、男の首をはね、あっという間に姿を消した。ほんとうに、それは一瞬の出来事だった。

ここはアナニカ王の城なのだ。

町では人々の話に耳を傾けよう。

恐怖の古代種族が蘇る!

カナルネアにある神殿でおこるイベントは、このゲーム全体に関わる重要なモノだ。あさはかな人間の手によって蘇った、古代の恐怖。なんか、どっかで聞いたことのある話だけど、まあ、あまり気にせずに遊んでほしいわけだ。

ここはコニットの町の南にそびえ立つ、高い山。かならず立ち寄るべし。

登場人物の紹介も工夫しだいでできちゃう

残念ながらこの『Dante』では、アニメーション、バリバリのオープニングは作れない。でもちょっと工夫したオープニングを作りたいって人は、このBADOMAのキャラクター紹介のテクニックを参考にしてほしいな。ちょっと変わったことをしているんだぞ。

画面が横にスクロールしてゆくぞ

バドマとはいったい何者なのか!?

このとき一行はこの事件の重大さをまだ知らない。あの黒い影がはるか古代にこの地上を荒らし回った、恐るべき悪魔バドマだとは、だれも気づくはずもなかった。だが、このときからカナルネアの町があるランガズム大陸のあちこちで、残忍なひとつ目の怪物たちによる殺戮が始まったのだ。

こんなふうに話は進んでゆく。基本的にはマドレナ、ナタニアといった幻の花を探し出し、同時に各地の王様の試練を達成して、4つ印を集めることがこのゲームの大きな目的になる。難しい謎もないし、経験値かせぎも極力少なくしてあるので、どんどん先に進めるはずだ。気楽にやってゆこう。

カナルネアの町を出るとコニットの町に出る。ここでの王の試練は、獰猛な生き物の住む森の奥に入り、そこにある剣を取ってくることだ。ただし森にいる敵はかなり強いので、町にある訓練場でじゅうぶん修行を積んでおくこと。レベルを5ぐらいにまで上げておくと安心だろう。

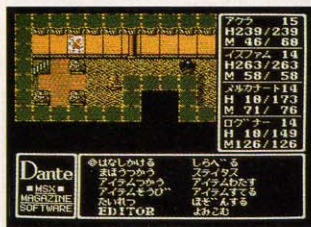
ゲームを進めるうえで気をつけてほしいのが、キャラクターの育てかただ。8人いるキャラクターはゲームの"たいれつ"のコマンドでいつでも入れ替えることができる。ゲームでは4人までしか登場させられないので、このたいれつコマンドで適宜入れ替えながら、経験値に差ができないように公平に育てていくのがベストだろう。また、8人それぞれ、違ったレベルアップの仕方をするので、絶えずステータスを見て、ヒットポイントが多くて、なおかつ防御力の高いキャラクターを前に出すようにしよう。これだけで、戦いがぐーんとラクになるはずだ。

それから、魔法はマジックポイントさえあれば、だれでも使える。そして、各地に魔法大学というものがあるので、生徒手帳を買って大学に通い、魔法を覚えることを忘れないようにしよう。いったん先に進んでしまうと、前の町には戻れないようになっているので、やることをすべてやってから次の町に進むようにしてね。

⬆魔法は忘れずに覚えてゆこう。

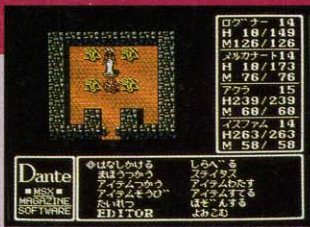
⬆ある町ではお祭りをやっているのだ。

⬆印を集めて称号を手に入れるのだ。

⬅⬇道に立ちふさがるバケモノ。こいつを倒さないと先には進めない。ただし強いのでこころしてかかろう。

⬆魔法を唱えると画面が明るくなる。

⬆このさきに探し求めていた花がある。

3体の女神像を探し求めて

ゲームも後半、印をすべて揃えられたあたりから、集めていた幻の花がシナリオの全面に出てくる。古文書によると、はるか古代から女神像は人々の厚い信仰の対称となっており、ことあるごとに女神像に花をそなえ、祈りをささげていたという。しかもその花は幻の花、ナタニア、マドレナ、アンゼリカだったらしい。いったい女神像はどこにあるのか？ はたして、花をすべて揃えることはできるのであろうか？

⬆この女神像はある町の中に立っている。

この女神はいったい何者なのか？

作ってみようかな？ って人への アドバイスだ

ここで、RPGを作るときに注意しておきたいことを、いくつか取りあげておこう。難しいのが敵の強さの設定と、味方のレベルアップするときのパラメータの上がりかただ。こういうものは、くり返しテストプレイを重ねないと、なかなかいいバランスにはならないものだけど、ま、コツのようなものがないこともない。それを説明することにしよう。また、フラグも慣れないとなかなか使いづらいかもしれないので、あわせて説明することにしよう。

敵キャラクターのパラメータ

ここで、わりと簡単にパラメータを決められる方法を教えよう。

敵に与えるダメージの計算式はもうわかっているよね。ようするに、攻撃力と防御力の差を60で割って、それを攻撃される側の最大ヒットポイントにかけるとダメージが求められるわけだ。問題なのは攻撃力と防御力の差だ。

主人公が敵を斬りつける場合、その差を20から30くらいに設定すると、なにかと都合がいい。なぜなら、このパラメータで戦うと2、3回で相手をやっつけられ、レベルが上がって攻撃力が20ぐらい上がると、ほとんど1発で倒せるようになる。レベルが上がって強くなった、って感じがするでしょ？逆に敵から攻撃される場合も同じだ。最初は10から20ぐらいにし、レベルアップして防御力が20ぐらい上がると、ほとんどダメージを受けなくなる。なかなかバランス良さそうでしょ？

だから敵キャラの設定をするときは、主人公たちのパラメータがどのくらいになっているのかを、正確に知っておく必要がある。つまりレベルがいくつになっているかが決まってないといけないのだ。

⬆攻撃タイプによっても敵の強さは変わってくる。このバランスにも注意しよう。

魔法を覚える、忘れる

魔法はいったん覚えてしまうと、マジックポイントさえあれば、だれでも使えることになっている。つまり、人によって使えたり使えなかったりとか、魔法使い専用の魔法、僧侶専用の魔法という指定はできないのだ。

だからマジックポイントの多さは、キャラクターによって差をつけておいたほうがいいだろう。だれでも使えたら、あまり、ありがたみがないもんね。

⬆どの魔法を覚えているかを選択。

⬆魔法の効果を早めに覚えよう。

レベルアップのパラメータ

レベルアップのパラメータは、0から15までの値を力、す速さ、体力、知性、好運、の5つにそれぞれ指定する。ゲーム中では、その指定した値にプラスマイナス1の誤差を加えた値だけ数値が上がるようになっている。たとえば、あるキャラクターの力を5と設定したとすると、そのキャラはレベルアップしたときに4～6の範囲で力が増すことになる。

最大15までレベルアップパラメータの値を指定できるんだけど、実際には5から7ぐらいがいいんじゃないかな。あまり上がりすぎても、あっという間に強くなっちゃって修行の楽しみがなくなってしまう。キャラクターの特徴を出すためにとんでもない値を設定するのはいいけど、そのおかげで敵キャラの強さを設定しにくくなった、ってことのないようにね。

⬆このように、レベルアップすると5つのパラメータがそれぞれ上がる。

フラグの使いかた

フラグ(旗)は目印のようなもの。この目印が50個あるわけだ。これをゲーム中に、立てたり降ろしたりして、どこまでゲームが進んでいるのかを知るために使う。サンプルを研究してみてね。

⬅メッセージエディタで、このような文を書く。そしてゲームを立ちあげる。

⬆フラグが立っていると最初にこう。

⬆もういちど話すと、こんなふうになる。

ここだけの ナイショの ハナシだよ

じつは、Danteには、テストプレイをするときにメチャクチャ便利な隠しモードが用意されている。

まず、敵キャラが出ないモード。これは、ダンジョンとかの敵が出てくる場所で、かなキーをロックしておくと（SHIFT＋かなのローマ字変換モードじゃだめ）ぜんぜん敵が出てこなくなる。ダンジョンのつながりかたなどをチェックするときに便利だろう。もうひとつが経験値10倍モードだ。これは敵と遭遇したときにかなキーをロックし、戦って全滅させると経験値が普段の10倍入るというものだ。もちろん経験値をもらったあとはかなキーのロックを外しておかないと、以後敵が出てこなくなるぞ。

⬆かなキーのロックがポイントだ。

RPGコンストラクションツール 全国130店舗 DanteはTAKERUで発売中だ!

TAKERUについてのお問い合わせ先
ブラザー工業株式会社 TAKERU事務局
〒460 名古屋市瑞穂区堀田通9-38 ☎052-824-2493

もちろん作品を募集しているからね

今月の特集で紹介したRPGコンストラクションツールDanteは、2DDのディスク1枚に入って全国130店舗のTAKERUで販売中です。

万が一、操作法の手違いなどにより、オリジナルディスクが破損した場合、MSXマガジン編集部では返品、取り替えには応じられませんので注意してください。なるべく買ってきたらすぐにユーザーディスクを作り、オリジナルディスクのほうは大切に保管することをおすすめします。

対応機種はMSX2(VRAM128K)と、MSX2+です。もちろん、コンストラクションツールですので、自分でゲームを作るときは、ユーザーディスクを用意してください。ユーザーディスクは、あらかじめフォーマットしておいた2DDのディスク1枚が必要です。フォーマットのしかたがわからないときは、お手持ちのMSXの取り扱い説明書を参考にしてください。

また、このツールで作った作品を大々的に募集しています。作るのになかなか時間がかかるかもしれませんが、めげずに、いまのところ締め切りなどは設定しておりませんので、あせらずに作ってMSXマガジン編集部まで送ってきてください。なお送っていただいたディスクはお返しできませんので、ユーザーディスクのバックアップを忘れずに取り、その片方を送るようにしてください。

■RPGコンストラクションツール
Dante
対応機種——MSX2(VRAM128K)/MSX2+
メディア——3.5インチ 2DD
価格——4500円[税込]

パソコンソフトの自動販売機といえる、TAKERUのことはすでにおなじみになっていると思う。MSXマガジンの特集で紹介したプログラムやソフトウエアコンテストで入選した作品は、いままでずっとこのTAKERUで販売してきたからね。

実際のところ、TAKERUのマシンの中にはCD-ROMが入っていて、これに、人気のソフトが数千本も登録してある。だから、自動販売機の感覚で手軽にパソコンソフトが買えるという利点だけでなく、欲しいソフトがいつでも、品切れなしで買えるという利点も持っているわけなんだね。

もし、欲しいソフトが数千本の中に入っていなかった場合はどうするのか。もちろん、だいじょーぶ。全国130店舗のTAKERUマシンはホストコンピュータとネットワークで結ばれていて、いつでも取り寄せることができるようになっている。だから、品切れってことはカンペキにないわけだ。

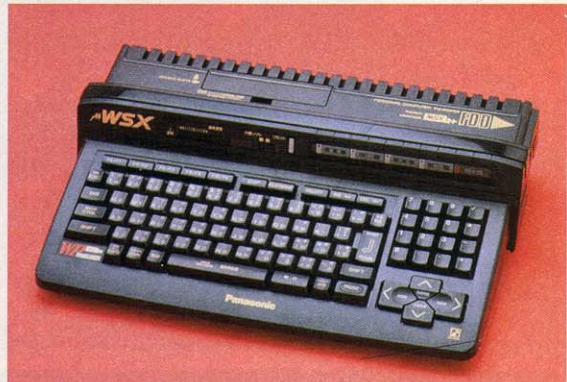
ふーん、なかなかすごいじゃん。なんて感心してる場合じゃないぞ。いますぐ、近くにTAKERUを置いてある店がないか、チェックしておこう。MSXマガジンに掲載されている、ブラザー工業株式会社の広告ページに、全国のTAKERU設置店リストが載っているぞ。全国、130店舗の中から、キミの町の近くにある店を探してみよう。

電話番号と場所を確認したら、さあ、おこづかいをしっかりと握りしめ、TAKERUに向かって走りだそう! このところ運動不足で、急に走り出すと苦しくなってしまうかもしれない、なんて心配してる人は、じゅうぶん準備運動をして、アキレス腱をしっかり伸ばしてからTAKERUに向かって走るのだ! Danteはキミがやってくるのを、待ち望んでいるぞ。

mini特集 MSXハード徹底解析

昨年の秋に新しいMSX2+が発売されて以来、グーンとにぎやかになったMSX関連のハード&ソフト。今月は、パナソニック、ソニー、サンヨーそれぞれのマシンと、HAL研究所のハンディースキャナーの徹底解析を行なうのだ。各マシンの特徴がよくわかるぞ。

S端子でぐっと見やすくなった
FS-A1WSX

内蔵されているワープロソフトの充実で、ますます評価が高まっているFS-A1WSX。ワープロ専用機でもまだあまりない、カラー印字機能がついたのはみんな知っているよね。で、もうひとつ忘れちゃいけないのが、S映像出力がついたことだ。最近いろいろなところで話題の、S映像端子を徹底解析するぞ。

⬆ワープロが充実し、S端子がついたFS-A1WSX。価格6万9800円[税別]。

ワープロが進化した

最近、MSXをパーソナルユースのビジネスマシンとして使っている人が増えてきている。まあ、ビジネスといってもそんなに堅苦しいモノじゃなくて、ワープロでプライベートな文書を作ったり、アドレスなどの情報を整理するのに活躍しているのだ。これは、'88年に発売されたFS-A1WX(以下WX)にワープロが内蔵されたことで、パソコンを使って"何かをする"というのが、グッと身近になったおかげだろう。それに、オフィスや学校にあるMS-DOSマシンのテキストファイルと互換性があるというのも、大きな魅力だよね。

そのWXのワープロソフトの機能をさらにパワーアップしたのが、このFS-A1WSX(以下WSX)だ。ワープロ専用機でもまだ少ない、カラー印字機能をサポートしている。48ドットカラープリンタのFS-PC1とのコンビで使えば、威力が倍増するはずだ。これで、ますますワープロが楽しくなるのだ。

きれいな画像を見たい

このほかに、WSXがWXにくらべて変わったのは、カセットインターフェイスがなくなって、代わりにS映像出力がついたことだ。

最近、家庭用の大型テレビやビデオのAV機器などの広告でよく耳にするS端子。今までのビデオ信号やRGBといったいどこが違うんだろう？　と疑問に感じている人がいるかもしれないね。左のコラムで簡単に説明したので、そこを読んでほしい。ま、ひとことでいえば、RGBにくらべるとやや画質が落ちるけど、ふつうのビデオ映像にくらべるとかなり鮮やかになっている、という感じで理解してもらえばいいだろう。

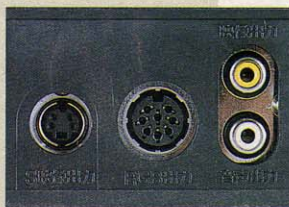
家庭のテレビにも、ビデオ入力のほかにS映像入力がついているものがだいぶ増えているね。ホントはMSX用の専用RGBモニターがほしいんだけど、まだまだ高価で手に入らないという人には、このS映像で十分きれいな画像を楽しめるようになったわけなのだ。RFやビデオでは少し見にくかった横80文字の画面モードも、これで実用に堪えるようになるはずなのだ。次のページで、RGB、S端子、ビデオの3種類の出力で、ゲームとBASICプログラム、漢字入りの文書をタイプしたものをじっさいに比較しているから、よーく見くらべてみてね。

カラーワープロとS映像出力、この2つによって、とっても魅力的なマシンといえるWSX。PC1といっしょに使って、さらにその能力を引き出してみてね。とっても、役に立つパートナーになってくれることは確実なのだ。

S映像って何？

S映像信号について、ここで簡単に説明しておこう。

まず一般のテレビの場合、RFから入った信号は、チューナーを通してビデオ信号に変換される。それをYC分離と呼ばれる処理を行ない、さらにYとCそれぞれを処理してRGBに分けているのだ。

S端子から出ている信号は、このうちYC分離を行なった段階のもの。各ステップで少しずつ信号が劣化するので、S映像はビデオ信号よりは画質がよくRGBよりはやや劣るのがわかってもらえると思う。

⬆ここにS映像出力がついたのだ

3種類の映像を見くらべてみたぞっ!

RGB / S端子 / ビデオ

ここで、実際にビデオ、S映像、RGBの3つをくらべてみることにしよう。まったく同じ画面を3種類の方式で見ることによって、違いがハッキリするはずだね。

で、いちばん上は『アレスタ2』の画面を表示してみた。ビデオだとやや色のにじみなどが目立つのに対して、S端子ではわりと目立たない。そして、RGBではクッキリしていて色のにじみはない。

2番目は、BASICで組んだプログラムだ。細かい文字になると、さすがビデオでは見づらい感じがするね。その点、S端子だとかなり改善されて見やすくなっている。とくに大型テレビだと、この差は大きいはずだ。

漢字の入ったテキストファイルをタイプしてみた結果が、いちばん下の列だ。こうすると、かなり違いがあるのがわかるね。

FS-A1WSX&FS-PC1 プリントアウトコンクール

12月号から募集を始めているプリントアウトコンクール。キミの作品をみんなに発表するチャンスだ。さあ、いい作品ができたらすぐ送ってほしい。

●カラーワープロ部門

FS-A1WSXに内蔵されている、ワープロソフトとカラープリンタを使った作品を募集する。もちろん内容はどんなものでもオーケー。キミのオリジナリティーを十分にいかした作品を待っているぞ。グランプリ1名には、RGBモニターを、佳作50名にオリジナルテレホンカードを贈る。

●CG部門

付属のグラフィックエディタなどを使って描いた作品は、この部門へどうぞ。255色を表現できるFS-PC1の実力を、しっかりと使いこなしてほしいのだ。見ていて楽しくなるようなモノを送ってきてね。というわけで、みんながビックリするようなキレイな作品を待っている。グランプリ1名にはRGBモニターを、佳作50名にテレカを贈るのだ。

●モノクロ部門

この部門では、モノクロでもカラーに負けないモノができるんだぞ！　という作品を待っているのだ。〝うーん、シブイ！〟と、みんなをうならせる作品をどんどん送ってきてほしいのだ。グランプリ1名に、カラープリンタFS-PC1を、また、ほかの部門と同じように佳作50名にテレカを贈る。

応募要項

よしっ！　いい作品ができたぞという人は、住所、氏名、年齢、電話番号と、応募する部門を明記して、下のあて先まで送ってほしい。締め切りは、2月28日(当日消印有効)。審査結果の発表は、Mマガ6月号の誌上で行なう予定だ。まだ締め切りまで時間があるから、がんばって挑戦してみてね。

あて先

〒107-24
東京都港区南青山6-11-1
スリーエフ南青山ビル
(株)アスキー
MSXマガジン編集部
プリントアウトコンクール係

豪華商品だっ!

RGBモニター

FS-PC1

ソニーのマシンは便利ツール満載！

XVクリエイティブツール

ソニーから発売されたMSX2+マシン『HB-F1XV』は、1年前のHB-F1XDJにくらべて、よりソフト面での熟成が進んだものになっている。市販ソフトの改良バージョンである日本語ワープロや、FM音源用エディタ、アニメーション作成ツールなどなど。これら付属のツールディスクを解剖するぞ。

⬆付属ツールが充実したHB-F1XV。価格6万9800円［税別］で発売中だ。

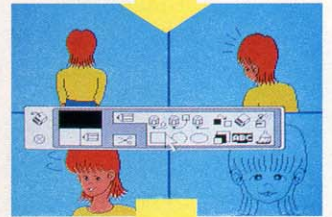
手作りアニメもいいね

テレビアニメや、オリジナルアニメビデオがブームになったのは、すでに過去のこと。これからは自分でアニメーションを作り出すことに、脚光が浴びせられるハズだ。いつまでも与えられるものに満足しているのではなく、積極的に自分から参加していく。〝一億総タレント時代〟なんてフレーズがいわれたこともあったけど、現代は〝一億総クリエイター時代〟に突入した、というわけだね。

そんな時代の流れをす速くとらえてか、ソニーのMSX2+のキャッチフレーズはクリエイティブパソコン。XVクリエイティブツールと呼ばれる3枚のツールディスクをマシンに付属し、ゲームをプレイするだけでないMSXの可能性を、引き出してくれるのだ。

中でも注目してほしいのが、〝らくらくアニメ〟と呼ばれるもの。これはMSXのグラフィック機能を駆使し、アニメーションを作るためのツールだ。学校の授業中に教科書やノートの隅に一連のマンガを描いて、パラパラとめくると絵が動き出したなんて経験、だれでも持ってるでしょ。そんな、いかにも手作りといった味わいのあるアニメーションが、らくらくアニメを使えば簡単にできてしまうのだ。これでキミもクリエイターの仲間入り、というわけだね。

さて、実際にアニメを作るには、まずグラフィックを描くことからはじめよう。そのためのCGツールも付属してくるぞ。また、ビデオデジタイザーで取り込んだ画像を、利用することもできるんだ。さらに効果音やテロップを必要に応じて挿入すればできあがり。作るのが比較的簡単なぶん、アイデアの良し悪しが作品の完成度に大きく影響しそうだぞ。

⬆まずはグラフィックエディタを起動して、らくらくアニメで使う絵を描こう。

⬆このエディタ自体、市販してもおかしくないような、多機能なものなのだ。

⬆効果音を入れるには、Mマガでも紹介した、このボイスレコーダーを使おう。

⬆らくらくアニメを使って表示すると、こんな画面になる。うまくできたかな？

らくらくアニメはこうして使え！

右下にあるのが、らくらくアニメの操作画面。グラフィックエディタで作った絵や、ボイスレコーダーでサンプリングした効果音のデータは、ここでひとつの作品として、まとめあげられるわけなんだ。

それでは、らくらくアニメの仕組みを簡単に説明するね。まず、対応しているスクリーンモードは5、8、10、11、12の5種類。1枚の画面（アニメーションボードと呼んでいる）を、それぞれ4分割、9分割、16分割して使用する。4分割画面なら4枚のグラフィックを、16分割なら16枚を組み合わせて、アニメーションを作るわけだね。当然のことながら、枚数が多いほど長い作品ができるけど、それだけ画面のサイズは小さくなる。そのあたりの兼ねあいをよく考えよう。また、スクリーンモードの5を使った場合だけは、同時に3枚のアニメーションボードが使えるぞ。

らくらくアニメに読み込まれた各グラフィックには、画面に表示する順番にしたがって、セル番号がつけられる。同時に各セルごとに、効果音を入れるか、どのくらいの時間表示するか、画面を揺らすなどの特殊効果をほどこすかを設定。すべて終わったらテストプレイで確認してみよう。そうそう、データをセーブすることも忘れずに。

文字や音でも遊んでね

らくらくアニメがMSXのグラフィック分野をサポートするものだとすれば、残る2枚のツールディスクは、それぞれ文字と音の分野にこだわったものだ。

まず、〝文書作左衛門XVバージョン〟というのは、同じ名前で1年ほど前に発売された、日本語ワープロソフトの改良版。もともとディスク2枚組だったものを、サンプルのイラスト集などを減らすことで、1枚のディスクに収めたというわけだ。それでも、ワープロとしての基本機能はまったく同じなので、マシン本体に内蔵された連文節変換機能(MSX-JE)と組み合わせて、MSX2+の持つ日本語処理機能を活用できるわけだね。

また、音の分野をサポートするのが〝F1シンセサイザー〟。じつはこのソフトは、ビッツーから発売されているシンセサウルスと、ほぼ同等のもの。画面に表示されるシンセサイザーのグラフィックを見ながら、FM音源のサウンドを自由にエディットできるわけだ。MSX2+になってFM音源がオプション仕様となり、現在発売されているマシンにはすべてこの音源が搭載されていることを考えると、F1シンセサイザーの存在はなんともありがたいものだね。また、譜面を入力して自動演奏させるモードもあるので、キーボードが弾けない人でも、音楽を十分楽しめるのだ。

とまあ、簡単にクリエイティブツールを紹介したけど、内容はとーっても盛りだくさんなんだね。

課題曲はコレだ!

コンテストにも挑戦してね

'89年12月号のMマガで、正式な告知をしたクリエイティブコンテストのことは、みんな覚えているよね。らくらくアニメ部門とオリジナル作曲部門、そして課題曲アレンジ部門の3つで、作品を競い合おうというものだ。応募の締め切りは今年の2月末日なので、ハリキッて応募しよう。

もう一度、各部門の内容を簡単に説明しておくと、らくらくアニメ部門はその名のとおり、らくらくアニメで作った作品を応募するもの。オリジナル作曲部門は、市販の音楽ソフトやBASICプログラムで作曲した、FM音源対応のオリジナル作品を。課題曲アレンジ部門は、右上の譜面('89年12月号に掲載したものと同じ)を、FM音源用のデータにアレンジして、それぞれ送ってね。

応募する作品はディスクにセーブして、Mマガ'89年12月号や、販売店で配布中のパンフレットに付属の応募用紙とともに、Mマガあてに送ろう。優秀作品には、右の写真のような賞品が贈られるぞ。また、応募者全員に参加賞として、3.5インチのカラーディスクが1枚ずつ贈られるからね。締め切りは刻一刻と迫っているぞ。

⬅各部門1位はワイヤレスウォークマン。

➡2位にはディスクマンが贈られるのだ。

F1シンセサイザー登場

MSX2+に内蔵された、FM音源をコントロールする方法はふたつ。BASICの拡張コマンドでプログラムを組むか、専用の音源エディタで演奏するか。どちらが簡単かは、一目瞭然だよね。

というわけで、XVクリエイティブツールに用意されたFM音源用エディタが、この〝F1シンセサイザー〟。画面に表示されるシンセサイザーのつまみを動かすことで、自由自在にFM音源をコントロールできるというわけだ。

⬆かわいらしいタイトル画面なのだ。

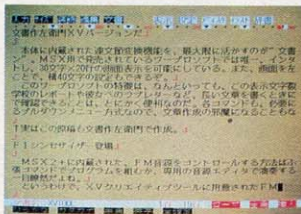
F1シンセサイザーが持つ機能は4つ。まず、最高で9つの楽器を使った譜面を書くためのスコアエディット。演奏するときのリズムパターンを作るリズムエディット。オリジナルサウンドを作るサウンドエディット。そして、以上のモードで設定されたリズムやサウンドで譜面を自動演奏するスコアプレイ。画面のグラフィックもなかなか凝っているよ。

⬆これはサウンドエディットモード。

⬆スコアプレイの画面もカッコイイ。

文書作左衛門XVバージョンだ

本体に内蔵された連文節変換機能を、最大限に活かすのが〝文書作左衛門XVバージョン〟。MSX用で発売されているワープロソフトでは唯一、インターレスモードをサポートし、30文字×20行の画面表示を可能にしている。また、画面を左右にスクロールさせることで、横40文字の設定もできるぞ。

このワープロソフトの特徴は、なんといっても、この表示文字数の多さじゃないかな。学校のレポートや彼女へのラブレターなど、長い文章を書くときに、前後の文脈を画面上で確認できることは、とにかく便利なのだ。各コマンドも、必要に応じて画面に表示させるプルダウンメニュー方式なので、文章作成の邪魔になることもないね。

⬆じつはこの原稿も文書作左衛門で作成。

WAVYシリーズの得意ワザだ!

BASICコンパイラ

サンヨーから発売中の2台のMSX2+。1ドライブを内蔵したWAVY70FDと、2ドライブのWAVY70FD2がそれ。そして、この2台のマシンに共通の機能が、BASICコンパイラというものだ。マシン語の知識なしでも超高速プログラムが作れる、このBASICコンパイラについて勉強してみようか。

☗2ドライブ仕様のWAVY70FD2。価格8万7800円[税別]で発売中。

ゲーム作りに最適なのだ

はじめはゲームをしたくて買ってきたMSXも、しばらくすると自分でプログラムを作ってみたくなるもの。で、マシンに付属してくるBASICマニュアルなどを参考に、独学でプログラムを(多くの場合はBASIC言語を)学ぶことになる。カンがいい人なら、これでなんとなくBASICはマスターできてしまうのだけど、でも問題は残っている。スピードが遅い。これが共通の悩みとなるハズだ。

ここで、〝それならマシン語を勉強しよう〟と決心するのは、かなり気合の入った人。たいていは、〝とりあえずBASICはマスターしたから、いいやぁ。プロになるわけじゃないんだし〟と自分を納得させて、それでおしまい。気が向けばパズルとか作ってみるけど、実行速度が要求されるシューティングなどは、敬遠することになる。

でも、それじゃもったいないよね。せっかくBASIC言語を覚えたんだから、どうにか活用できないものだろうか。そこで、BASICコンパイラが登場するのだ。

このBASICコンパイラというのは、なにもそう特別なものじゃない。プログラムリストを見ても通常のBASICとほぼ同じ。若干の制約はあるけど、基本的にはBASICと同じようにプログラムして、実行するときBASICコンパイラのお世話になればいいわけだ。昔作ってみたものの、速度が遅すぎてゲームにならなかったプログラムとかあったら、このBASICコンパイラを使って実行してみよう。意外とうまく動くかもしれないぞ。

べーしっ君ぷらすもヨロシク

〝BASICコンパイラを使ってみたいけど、ボクのマシンはWAVYじゃないんだよ〟なんて人は、この『MSXべーしっ君ぷらす』に注目してね。これはカートリッジタイプのBASICコンパイラ。価格6800円[税別]でアスキーから発売中だ。

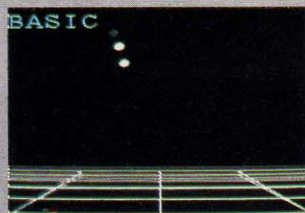
前に『MSXべーしっ君』という製品が発売されていたのを覚えている人もいると思うけど、これはその改良バージョン。MSX2+で追加されたスクリーンモードやスクロール命令にも、対応しているんだ。

☗パッケージイラストはお馴染みのべーしっ君だ。

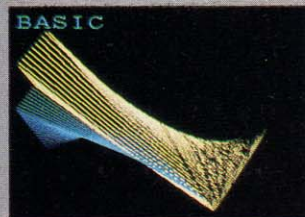
BASIC vs. コンパイラ 実行速度二番勝負!

いくら文章で〝BASICコンパイラは速いぞ〜〟と書いたところで、実際に自分の目で確かめないことには眉唾もんだと思ってるでしょ(ほんとに、みんな疑り深いんだから……)。でもまさか、MマガのこのページをキミのMSXにかざすと、BASICコンパイラが実行されるなんてわけもないよね。そこで、実行速度二番勝負と銘打ち、BASICとBASICコンパイラの誌上対決をお届けしようと思うのだ。

用意したのは、WAVY70FD付属のデモソフト。2つの同じプログラムを、それぞれBASICとBASICコンパイラで実行。カメラのシャッター速度を1秒に固定して、どれだけ処理が進んだかを比較してみよう。MSXに搭載されたBASICは、もともと高速なのだけど、BASICコンパイラの威力は強力だぞ。

まずは放物線の計算に挑戦してみる

☗1秒間にボールが移動できたのはこれだけ。地面にもほとんど動きはない。

☗ボールがキレイな放物線を描いて弾んでいる。さすがに処理が速いのだ。

画面に線を引いてみるとどうだろう

☗比較的単純なプログラムだったので、BASICでもなかなか速そうだぞ。

☗でもBASICコンパイラだと、さらに速くなるのであった。うーんスゴイ!

HAL研究所が自信を持って開発
ハンディースキャナーMSX2

HALNOTEシリーズに代表されるような、MSXを実用ツールとして使いこなすためのソフトウエアを、積極的に開発してきたHAL研究所。その新製品の『ハンディースキャナーMSX2』を使ってみたぞ。雑誌などに載ったイラストや写真もご覧のとおり。なかなかキレイに取り込むことができたのだ。

⬆スキャナーとインターフェイス、ACアダプターにディスクで1セット。

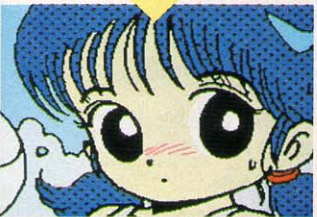
CGツールも付属する

ワープロ専用機などではけっこう普及しているハンディースキャナーが、MSXでも手軽に利用できるようになったぞ。もともとグラフィック表示能力には定評のあるMSXだけに、多機能なお絵描きソフトはいろいろと発売されていた。でも、紙の上に絵を描くことさえ四苦八苦してる多くの人たちに、マウスを使ってコンピュータ画面に絵を描けというのは酷なことだよね。プロのイラストレーターたちが描いたグラフィックを見ながら、ため息をひとつふたつ。やっぱり絵心がないとダメなのかなあ、なんて悲観しちゃったりしてね。

さて、そんな人たちにこそ使ってほしいのが、このハンディースキャナーMSX2（価格2万4800円[税別]）。たとえば雑誌などを見ていて、〝あっ、このイラストいいな〟なんてのがあったとするでしょ。そしたらすかさずスキャナーで取り込んで、あとは好みに合わせて修正すればいいわけ。もちろん著作権の問題とかがあるから、取り込んだデータを自分の作品として発表することはできないけど、自分専用のグラフィックライブラリとして活用することはできるよね。お絵描きが苦手でも、MSXのグラフィック機能を存分に使いこなすことができそうだぞ。

ハンディースキャナーMSX2で取り込めるのはSCREEN5～8まで。ディスクで付属するCGツールは、BASIC上で動くカラー対応のものと、HALNOTE用のモノクロの2種類だ。実際にハンディースキャナーで取り込んだ画面写真を掲載しておいたので、参考にしてみてね。左の3点がカラーのツールで着色したもの。右の2点がHALNOTE上に取り込んだものだ。こうしたデータを、ワープロの文書中に貼り込んだりすると、なかなかカッコイイかもしれないね。

⬆Mマガのイラストを取り込んでみた。名刺くらいの大きさに対応している。

⬆CGツールで着色。文字を書き込んだりもできるぞ。もちろんマウス対応なのだ。

⬆完成したグラフィックは、忘れずにディスクにセーブするようにしようね。

⬆写真もなかなかキレイに取り込めた。一部分だけをコピーして、HALNOTEのワープロに使ってみるのもおもしろいぞ。

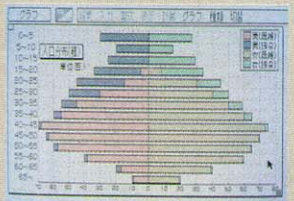
⬆どちらかというと、モノクロのイラストが一番キレイに取り込めるみたいだね。コマンドウインドーを開いたところだ。

GCALCセットも好評発売中なのだ！

HALNOTEシリーズのアプリケーションソフトとして、好評発売中のGCALC。当然といえば当然のことなのだけれど、これはHALNOTEのカートリッジがなければ使うことはできないんだ。でも、〝GCALCだけ使いたい〟とわがままをいう人も多いとかで、このたび『GCALCセット』なるものが発売されたぞ。

これは、GCALCのソフト（ディスク版）と専用のHALNOTEカートリッジがセットになったもの。GCARDや日本語ワープロなどといったアプリケーションソフトを使うことはできないのだけど、1万9800円[税別]という価格は魅力的だよね。用途を限定して使うには、ビジネスソフトがより身近になったといえそうだ。

GCALCについては、今月号のビジネス活用法のコーナーを読んでほしいのだけど、簡単に説明すれば表計算ソフトということ。ワークシートと呼ばれる表の中にデータを書き込んでいけば、自動的に計算したり、結果をグラフにして表示したり。ビジネスを効率良く行なうためにも、もっとも大切なソフトなのだ。スモールビジネスから家計簿まで、さまざまな分野で活躍してくれる、守備範囲の広いソフトだよ。

⬆この表がワークシート。最大で縦128×横64の大きさの表が作成できるのだ。

⬆左の写真のデータをグラフにして表示。データの持つ意味がよくわかるね。

ひとまずこれにて一件落着です

ウハウハソフトハウス日記 '90

第5回

去年の10月号から集中連載の始まった今回のウハウハソフトハウス日記も、5回目をもってひとまず終了！　各ソフトハウスのみなさん、ご協力ありがとうございました。なーんてかしこまって書いておりますが、これで終わったわけではありません。厳しかった冬が過ぎ、当然そのあとには夏がやってきて、なぜかやはり秋が訪れるそのころになると、Mマガのスタッフは再びウハウハするのです。

エニックス
そろそろ活動開始の時期です

'89年の春に、それまでいた場所からあまり離れていない、しかしと一ってもキレイで広いオフィスに引っ越しをしたエニックス。受付には大きな宝箱がおいてある。ここで鍵を手に入れて……なんてことはしなくてもちゃんと取材はさせてくださいました。

このごろMSX関係ではあまり活発とはいえないエニックスではありますが、いったいどうしちゃったんでしょう。もしかして、このあとにどどーんとばばーんと大きなソフトが控えていて、今は嵐の前の静けさが続いている状態なのです、とかそういうことでしょうか、教えてください曽根さん。

「今のところ予定は……」

ないってことはないですよね。

「うっ、な、な、ないんです。でもMSXから手をひいたということではありません。今は他機種で発売されたソフトのようすを見ているところで、いずれそれを移植することになるかもしれません」

うーん、なにやら不安げではあるけれど、そういわれては信じて待つしかないですね。信じてますからね、曽根さん、いいですね。

ところで、エニックスといえばやはりどうしてもドラクエシリーズの話を避けて通るわけにはいきませんね。MSX版ではまだ2作目までしか発売されておらず、ファミコン版で長蛇の列がたくさんできたあの『ドラクエIII』のMSX版への移植をひたすら待っているユーザーからのおたよりもよくいただきます。さあ、ユーザーを代表して質問します。いつ出るんですか？

「み、未定です」

ガーン。ショックが多い取材だなあ。しかし、ドラクエに関しても、まったく考えていないわけではないとのこと。これまた気長に待つしかなさそうだ。ふーむ。

『アンジェラス』のときにお世話になった望月さんは、発売が遅れたのを責められると思ったのか、壁づたいに歩いていました。

じつは同行した木村カメラマンの叔父さんにあたる前川さんもエニックスの関係者。取材終了後、裏情報を聞き出そうと試みたが、木村カメラマンと親戚の話ばかりしていて失敗に終わった。ガーン。

⬅人当たりのいい曽根さん。予定がないときの取材はお互いつらいものです。

⬆話しかけたが答えてくれなかった恐竜。もしかしたら外人なのかもしれない。

⬆Mマガに親戚がいなければ、こんなことにならなかったのにね、前川さん。

⬆さすがにどこぞの編集部とは違ってきれいだが、来年もこのままという保証はない。

バンプレスト
SDガンダムをよろしくね

「東京は下町、根津の老舗の扇屋に……」じゃなかった、最近ふたたび脚光を浴びる浅草に、MSXのソフト開発に乗り出したメーカーがあるのだとか。その情報を耳にしたMマガ取材班は、MSXのゲームシーンに新風が吹き込まれるのか!? と期待に胸ふくらませ、表参道の駅から銀座線に飛び乗った。

目指すは天保ン年創業のテンプラ屋の上天丼、いやいや浅草名物の人形焼きに手焼きセンベイ、それから花屋敷で観覧車に乗って演芸場にいって……。おっと、遊んでばかりもいられない。貴重な新作情報をもとめて、『SDガンダム・ガチャポン戦士2・カプセル戦記』の開発がすすむバンプレストに、突撃インタビューを敢行したぞ。

「ようこそいらっしゃいました。ここでは殺風景ですから、本社のショールームで話しましょう」

と、笑顔で迎えてくれたのは、開発3部の下道さんと石川さん。

「えっ、本社って？ ショールームってドコにあるんですか？」

「あれ、知らなかったんですか。バンプレストは、バンダイの系列会社なんですよ。ほら、すぐ前のビルがバンダイの本社ビルです」

というわけで、会って早々に無知をさらけだしてしまったMマガ取材班だけど、それにもめげずにバンプレストのプロフィールから説明してもらったぞ。

「うちの会社は、もともとアーケードマシンや、ショッピングセンター向けのゲームや乗り物を開発していたんですよ。ほら、デパートの屋上とかに置いてあるでしょ。子供が乗って10円玉を入れると、何分間か自動車が上下に動きだすような乗り物です。それが'89年4月にバンプレストと社名を変えて、パソコンゲームの開発や、電子雑貨とよばれるファンシー製品の開発もはじめたというわけです」

パソコンゲームの開発に関して具体的に説明してもらうと、これまでに手掛けたソフトウエアは、ファミコン用のものが数本。MSXでの発売が今年の3月に予定されているSDガンダムも、すでにファミコンで発売され評判になったものの移植なのだとか。

「移植といっても、ファミコン版とまったく同じじゃないんです。メディアがディスクということで、プログラム容量に余裕がありますから、ファミコンにはないユニット(モビルスーツ)が、数台登場する予定です。もっともゲームのシステム自体は、ファミコン版で完成されつくしてるので、変更することはありませんけど」

と、下道さんの口調もなかなか自信にあふれている。

「SDガンダムは、ジャンルとしてはシミュレーションにふくまれますけど、気軽にプレイできる作品に仕上がってます。なにしろスーパーデフォルメですから、画面表示もかわいいですよ」

なんて話を聞いてしまうと、ガンダムファン、シミュレーションファンならずとも発売を心待ちにしてしまうね。これからも情報が入り次第お知らせしていくので、楽しみにしていてちょーだい。

⬆浅草といったら思い出すのは雷門。仲見世は、平日も観光客でごった返していた。

⬅体に煙を振りかけると、健康に過ごせるのだとか。観音堂を前にしたスナップです。

⬆マシンガンを手にする石川さん。ショールームはオモチャの宝庫だったのだ。

⬆下道さん、赤ちゃんは無事に生まれました？

⬅SDガンダムBB戦士が勢ぞろい。ひとつ欲しいなー。

⬅本邦初公開、SDガンダムの開発画面なのだ。キャラクターがかわいいでしょ。

⬅発売予定は今年の3月。ユニットを増やすなど、パワーアップにも余念がない。

マイクロプローズジャパン
本物指向のシミュレーションだ

⬅メインプログラマーの日高さんだ。ガッチリした体格とおヒゲが印象的な人なのだ。

待望の『ガンシップ』を発売したばかりのマイクロプローズジャパン。この名前を聞いて、まず思い浮かべるのがシミュレーションだ。社長サンはアメリカ空軍の元パイロットだっただけに、フライトシミュレーションの分野にはとっても強いのだ。

そんなことを考えながら、東府中にある会社を訪れた。お話をうかがったのは、営業部長の長田さん。部屋には海賊船の模型などが飾ってあったのだ。

⬆営業部長の長田さん。今後のことを熱っぽく語っていただいた。情熱家なのだ。

⬆海賊船の模型が飾ってあったのだ。『パイレーツ』を早くMSXでプレイしてみたい。

昨年の夏に予定されていたガンシップがとうとう発売されましたね。

「ええ、ちょっと修正するところがあったんで遅れてしまいました。ウチで移植したものは、すべてアメリカの本社に送ってチェックを受けていて、向こうのオーケーがないと発売できないんですよ」

ふーむ、けっこうきびしいチェック態勢ですね。ところで、マイクロプローズのゲームといえば、マニュアルが厚くて大人向けというイメージが強いですね。

「なんといってもウチのゲームの特徴は、自分がパイロットや原子力潜水艦の艦長、海賊になって楽しめることが魅力なんです。できるだけ本物に近いものを目指すということで、大人のかたにも十分満足してもらえるんじゃないかと思っています」

ところで、MSXの次の予定はなにかありますか？

「残念ながら、まだ未定です。ただ、これから積極的に展開させていきたいと思っています。アメリカでヒットした作品をタイムリーに出していきたいですね」

マイティマイコンシステム
囲碁ソフトひと筋でがんばります

⬆囲碁についてのお話をたくさんしてくださった越田さん。ありがとうございました。

⬆紅一点を発見。ここは3人だけのオフィスで、とてもアットホームな雰囲気なのだ。

大阪は南千里駅を下車し、歩くこと10分弱のところに、マイティマイコン システムはある。南千里は高層団地が建ち並ぶベッドタウンで、とても環境のいいところなのだ。そういう場所をあえて事務所に選んだという代表者の越田さんにお話をうかがった。

とってもいいところですねー。

「もっと便利な場所に借りてもよかったんですが、やはり静かで空気のいいところのほうが仕事もはかどりますからね」

まったくその通り。ところで、マイティ マイコン システムといえば囲碁。今までにも『プロの碁』シリーズや『対局ミニ碁』など、多くの囲碁ソフトを世に出してきた。

「今、囲碁は欧米などの外国で盛んになっているんですよ。日本ではお年寄りがやるものという地味なイメージが先行していますが外国ではほとんどが若い人たちです」

確かに囲碁はやるとおもしろそうなんだけど、なかなか始めるきっかけがつかめない。

「そういう初心者のために、まず何をやればいいのかということをわかりやすく学べるソフトを出したかったわけです。囲碁の場合、本を読んでも理解しにくいので、パソコンで実際にプロに指導されるようにして学んでいけば、覚えやすいと思うんですよ」

これからも、勝つことだけを目的としない囲碁の教材ソフトをどんどん開発していきたいとのこと。囲碁をやってみたいなーと思っていた人はぜひMSXで覚えてみよう。

⬆人数が少なくても、こういう人がいれば職場も楽しそう。

データウエスト
キミもシナリオライターに

こちらも大阪にあるソフトハウス、データウエストだ。放出と書いて、はなてん、と読む変わった名前の地に存在する。『第4のユニット』や『Misty』などのシリーズでおなじみだね。その第4のユニットも、3月下旬に発売される『ZERO』で4作目を数える。すっかりアイドルとなったブロンウィンの成長ぶりが楽しみなのだ。

⬆秋田社長のお話に、タイミングよくあいの手を入れる斉藤さん。さすがっ。

「うちの方針は、目的をはっきりさせるということ。アドベンチャーでもRPGでも中途半端な方向性を持たせない。そして、それを発売するときにきちんとアピールするんです。たとえばMistyの場合も、このゲームには音も絵もありません、ということをあらかじめ伝えておくんです。そうすれば、それがいやな人は買わないし、それでもいいという人だけが買っていく。そういうのがいいですねえ」

と、一気にしゃべってくださったのは社長の秋田さんだ。そして、企画室の斉藤さんに2階の開発室へと案内してもらった。

それではMistyについて、ちょうどVol.3を開発していた長谷部さんにお話をうかがってみよう。

「Mistyは、ユーザーの創作したシナリオによる推理ゲームです。グラフィックや音楽を排除して、読書に近い感覚で進めるのが特徴です。シナリオが採用されると賞金10万円という特典もありますから、みなさんどんどん応募してください」

じゅ、じゅうまんえん？　私も応募しちゃおうかな。今後も隔月で発売し、長く続けていきたいとのことだ。

⬆たくさんの人たちが夜遅くまで仕事している開発室。でも、ここは絶対に徹夜はしない主義だそうだ。

⬆秋田社長は「イスやテーブルを相手に何時間でもしゃべり続ける」そうだ。恐れ入りました。

ザイン・ソフト
綱引きのゲームを構想中!

姫路というところは、新婚さんが多いのでしょうか。駅の売店に新婚さんのためのグッズがたくさん置いてあるのだ。私たちが着いたときも、ちょうどひと組のカップルが大勢の友人や親戚に囲まれて、旅立つところであった。うらやましい……とため息をつきながら、私たちは兵庫県高砂市のザイン・ソフトへと向かった。

宮本社長が出張中ということで、お相手をしてくださったのは開発の高橋さんだ。それではさっそく、今後の予定を教えてください。

「1月中旬に『ディオス』を発売します。今、他機種からの移植を進めているところなんですが、内容はほとんど変わりません。

あと、発売日は未定ですが『雪の国・クルージュ』というRPGと、『アルフェイム』というアドベンチャーゲームを予定しています。どちらも他機種からの移植になりますが、なるべく変わらない内容にするつもりです。今後も、MSXに関してはオリジナルを作るよりも、他機種で好評だったものをうまく移植していくことに力を入れたいと思っています。そういう意味からも、他機種で好評を得ているディオスはMSX版でも売れてほしいですね」

ディオスは、ザイン・ソフトでは初めてのPCエンジンへの移植も考えているそうだから、力の入れようがわかるよね。ほかには、何かありますか？

「綱引きのゲームを出す予定です」

へっ？　綱引きって、運動会でやる、あの綱引きですか？

「そうです。まだ具体的なことはぜんぜん決まってないんですが、変わってておもしろそうでしょ？」

確かに綱引きのゲームはあまり聞いたことがないけど、やってみたい気がするなあ。楽しみ！

⬅神戸にお住まいの高橋さんに、おいしい店やおもしろそうな場所を聞いちゃったー。

⬆手前の部屋では、グラフィック担当の方がいっしょうけんめいお仕事していた。

⬆奥へ進むと、プログラマーさんたちの部屋。さらに奥へ行くとベッドが置いてあるそうだ。

CAI Community Plaza

観客が参加して作り出す芸術

■不思議の国のサイエンスアートから■酒井邦秀

科学の一番新しいところ(とくにコンピュータ)を利用して、作り出した芸術がサイエンスアート。観客が〝芸術の創造〟に参加できるというのが謳い文句だ。見る人の思いどおりに、とまではいかないようだけれど、ボクらが何かをすることで、変化する〝作品〟たちを見てきたよ。

⬆トラックボールを操作して、自由に空間を移動する〝空中散歩ビデオマップ〟。

芸術が遊びになった不思議な展覧会

〝不思議の国のサイエンスアート〟という展覧会は、じつは展覧会ではなかった。ただ作品を並べて見せるだけではなかった、という意味においてね。

ふつうの展覧会では、〝作品には手を触れないでください〟と書かれた札が立っている。そばには警備員がいて、いつもは眠そうな顔をしているのに、ボクが絵に近づきすぎたときだけ目をさまして、耳のすぐそばで〝もっとうしろへ〟と注意する。この展覧会でも、作品に近づくと係の人が寄ってきた。でも、なんと〝ここをさわってみてください〟と、そそのかすんだ。

この展覧会の名前には、〝インターラクティブアートへの招待〟という副題がついている。インターラクティブというのは、〝お互いに反応しあう〟という意味。こちらが何かをすると、作品が応えてくれるわけだ。それを見てまたこちらが何かすると、またまた作品が変化する。どんどんさわって、体を動かして、作品の変化を楽しんでくださいということらしい。

たとえば、この展覧会で子供たちに一番人気があったというのが、〝ビデオプレース〟という作品。大きな画面の前に立つと、自分の影がその画面に現われて、バグというコンピュータが作り出す虫と遊ぶことができる。この虫は、影の高いところへ高いところへとチョコチョコ上ぼっていく性質があるから、はじめは肩、それから頭のてっぺん、そして手を上げるとその手の先というふうによじ上ぼる。画面の前にふたりの人が立てば、

⬆カメラを構える腕を、緑色をしたバグ(虫)がよじ上ぼる〝ビデオプレース〟。

不思議の国のサイエンスアート

⬆砂鉄の動きで物語が語られる〝踊る磁性体生物〟。観客が操作することも可能なのだ。

'89年11月6日〜13日までの8日間、神奈川県川崎市にある〝かながわサイエンスパークギャラリー〟のオープニングを記念して開かれたのが、〝不思議の国のサイエンスアート〟。従来の鑑賞するだけのアートから、見る側の自由な参加を誘うインターラクティブアートの可能性を目指して、開かれたものだ。

インターラクティブアートの定義をパンフレットから引用すると、〝観客が作品と相互作用を行なうことではじめて作品の意味が完結する、対話型あるいは参加型のアート〟ということになる。そして、この観客からの反応をフィードバックするのを可能にしたものが、コンピュータでありビデオであるといった、最新のテクノロジーというわけだ。

ともすればゲームのような要素が表に出すぎると、批判を受けることもあるインターラクティブアート。しかし、これが目指しているものは、作者が主張する作品ではなく、その作品と作用することにより観客自身が創造性を発見するということ。つまり主役はあくまで観客で、作者は黒子的な存在を演じることとなる。

現時点では、作品としてまだまだ発展途上のものがほとんど。テクノロジーの発達にともない可能になったものを、そのままの形で作品に仕上げたような印象も受ける。けれども、インターラクティブアートが目指す、〝観客の自己発見を誘発する〟ということは、着実に現実のものとなっているのではないだろうか。そして、こうしたインターラクティブアートというものが、時代に定着する日も近いのかもしれない。

どっちへ行こうか真ん中でウロウロ迷ってから、近いほうの人に寄り添ってくるという具合。こうしてコンピュータが描く虫と人間とで、画面を通じて楽しくたわむれることができるわけなんだね。

遊ぶだけなの、という質問が出そうだ。この展覧会でおもしろかったのは、ゲージツがお高くとまっていないで、ボクたちといっしょに遊んでくれたことなんだ。そもそも、〝遊び〟と〝芸術〟はそんなに遠いものではないのだけれど、ここではくわしい話はやめておこう。ただ昔の絵には、だまし絵やなぞなぞ絵のような、遊びの要素がつまった芸術作品も、いっぱいあることを知ってほしいな。

今回見た中で、一番絵に近いのは、〝踊る磁性体生物〟かな。左ページ下の写真を見てもらうとわかるけど、砂鉄でできた小さな山が縦横に並んでいて、それが盛り上がったり、広がったり。音楽に合わせて、まるで生物のように踊るんだ。SFに出てくる異星人のようにも見えたな。また、見ている人がその動きを自由に変えることもできる。こんな作品は遊びでもあるし、昔ながらの意味の芸術作品でもあるといえそうだ。

⬆すてきな踊りを披露してくれた、〝感応する音楽空間〟の作者のロクビーさん。体の動きで音楽を奏でるのだ。

➡マッキントッシュⅡを前に、〝音楽空間〟のシステム構造を説明してもらう。その自由度の大きさにビックリ。

体全体を使って自分を表現しよう

砂鉄の踊りが、コンピュータと絵や彫刻を結びつけたものだとすると、コンピュータと歌や踊りのような公演芸術を結びつけたものが、〝感応する音楽空間〟ということになりそうだ。

これは、部屋の中に置かれたビデオカメラが人の動きをとらえて、その動きをさまざまな楽器の音に変えてしまう、という作品。たとえば、大きく動くと太鼓、手を振ると笛、指をこまかく動かすと弦のトレモロや小川のせせらぎのような音が出る。簡単にいえば、好きなように踊る(体を動かす)と、それがそのまま音楽になるわけだね。

ボクとしては、これが一番気に入ったな。自分でも〝演奏〟してみたし、作者のデビッド・ロクビーさんにも〝踊って〟もらったけど、自分の体の動きと音楽がぴったり合っているというのは、第一、気持ちがいい。もっと時間があれば、どんな動きをするとどんな音が出るのかゆっくり確かめて、何か作曲兼振り付けをしたかったと思う。もともとボクは、音楽や舞踊はまるでダメなほうだ。そのボクにミュージカルを作ろうかと思わせるのだから、〝感応する音楽空間〟という作品がどんなに刺激的かわかるんじゃないかな。

でももっとすごいのは、これがきっと幼稚園や保育園でも大活躍しそうなことだ。ロクビーさんのこの作品は、Macintosh(マッキントッシュ)というコンピュータを使って、システムが作られている。そして、思わず感心してしまうほど、何から何までよく考えられているんだ。

⬅画面に映し出されるドラムやベースといった楽器を弾くと、本当に音が鳴る〝まんだら〟。体全体を使って、画面に絵を描くこともできる。

たとえば、人がどんな動きをしたらどんな音を出すかを決めたり、音程やリズムを変えたりといったことは、使う人が好きなように工夫できる。またその操作自体も、マウスを使って、いとも簡単にできてしまう。そのうえ安い。ハードウエアは、マッキントッシュ本体(何種類か発売されているけど、一番安いシステムで大丈夫)に、ビデオカメラと専用のビデオプロセッサ(量産できるようになれば15万円以下になるだろうと、ロクビーさんは話してくれた)だけで、一式そろってしまう。これなら2～3年のうちに、このシステムが幼稚園や小学校でふつうに使われるようになる可能性だって、十分あると思うな。

それでは、この展覧会に出展されていた、そのほかの作品も簡単に紹介しておこう。〝まんだら〟はロクビーさんの作品とちょっと似ていて、大きな画面に楽器が現われ、その楽器に自分の手の影を重ねることで演奏する。ロクビーさんの作品はとても新しいと思ったけれど、〝まんだら〟はいままでの楽器のシミュレーションに終わっている感じがして残念だ。

〝空中散歩ビデオマップ〟は、あらかじめ都市や展示場を写しておいた映像を、コンピュータで制御するもの。トラックボールを操作すれば映像がなめらかに流れ、ヘリコプターに乗ってサンフランシスコやニューヨークを見物している気分になれる。実用的な応用範囲はかなり広いかもしれないけれど、いまのところ〝芸術的〟なところは何もない。三次元コンピュータグラフィックスでも使って、幻想の風景の中を自由に飛行できるようになったりすれば、もっとおもしろくなるかもしれない。

そのほかにも8作品ほどあったけれど、どれもほとんど生焼けのクッキーみたいで、もうちょっとちゃんと料理してから出してほしいと思った。たしかに、この〝インターラクティブアート〟というのは、まだできたてのホヤホヤなのだろう。でも、良いものは良い、悪いものは悪いといまからハッキリさせておかないと、観客に飽きられるし、しっかり育っていかないのではないだろうか。

展覧会全体を見て、インターラクティブアートが今後、いままでの芸術とどんなふうに違う喜びや感動や刺激を感じさせてくれるのか、正直いってよくわからなかった。〝観客の参加〟というならば、作品ができるだけ何もしないほうが観客の参加の度合は大きくなるハズだ。この展覧会からは皮肉なことに、コンピュータが〝参加〟の可能性をせばめてしまう恐れだけを強く感じてしまった。これでは、ただの粘土のほうが〝観客参加〟の可能性が大きいかもしれない。

INFORMATION

GOODS

■今年は、腕時計がオシャレ!

2月には、バレンタインデーがある。チョコレートを女の子からもらうのもいいが、もうそういうことはあたりまえすぎていて、ちょっとおもしろみがない。そこで、特別な人と腕時計を交換して、みんなからふたりはとてもおしゃれな関係と思われるのはどうだろうか。

そこで、そういうふたりにぴったんこの時計がある。(株)シチズン時計から発売された、ベガジャンクション『サンタフェ』シリーズだ。素朴で、ナチュラルなアースカラーのエスニック調デザインが特徴の腕時計だ。また、日常生活用防水機能も備えているぞ。なお、サンタフェとは、アメリカはニューメキシコ州の都市の名前のことだよ。

⬆8モデル(4ペア)6500円～7500円［税別］。問(株)シチズン時計☎03-342-1231

■いつも音楽を聴くなら……

いつでもどこでも音楽が聴けるのは幸せ。その幸せを広げてくれるヘッドホンステレオがでたぞ。『PanasonicのRQ-S4』が、それだ。

メカニズムの動作状態や切りかえスイッチのポジションを、液晶ディスプレイで集中表示してくれるから、一目で確認できるのだ。また、S-XBS（エクストラ・バス・システム）回路の搭載は、迫力ある重低音サウンドを再生する。それに、ひとつのリモコンボタンですべてのテープ操作をこなす新開発シグナルリモコンが便利だぞ。

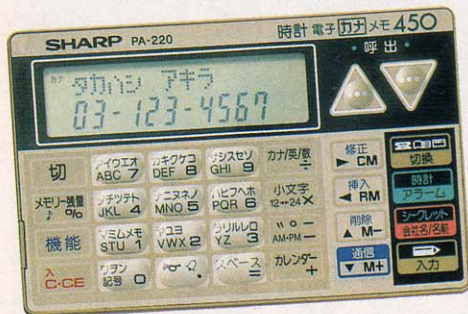
⬆色は、黒と白があるぞ。発売中。2万1500円［税別］問(株)松下電器産業☎06-909-1021

■忙しい人にオススメなのだ

『時計付電子メモPA-220』は、名前どおりの時計機能のほか、電話番号なら約450人分、スケジュールなら約540件分を記憶できる大容量を持つ。さらに、データ交換ができる通信機能も備えている。

で、時計機能の中で特徴的なのがアラーム機能だ。電子メモに書き込んだスケジュールの日時や、あるいはその10分前になると、アラームが鳴り、同時にスケジュールデータが表示される。また、毎日設定された一定時刻にもアラームを鳴らすことができる。

データ入力は、名前、電話番号だけでなく、会社名も入力できる。また、ソフトなストローク感のあるタッチキーの採用が、スムーズな入力操作を可能にしている。

そのうえ情報検索は、名前から、会社名からが可能なダブルサーチ機能を持っているので、とても便利なのだ。

⬆表示やキーが大きく、使いやすい大きめカードサイズだ。発売中。7500円［税別］問(株)シャープ☎06-621-1221

■指1本でクルクルするだけだぞ

CDの普及率が高くなってきて、CDプレーヤーは、ミニコンポやカーコンポにも標準搭載される時代になってきた。そこで、いつまでもCD音楽を楽しむためにも、CDのメンテナンスを大切にしたい。

(株)オーディオテクニカの『CDクリニカAT6090』は、手軽な操作で、ディスクの汚れを確実に除去することができる。指でクルクル回すだけで、特殊クリーニングパッドがCDの信号面を放射状に優しくクリーニングする構造だ。ゴミやホコリのほかに、指紋などのガンコな油性の汚れまで除去することが可能。また、マットにもソフトな素材を使用しているので、ディスクをしっかり固定し、効果的なクリーニングができる。

また、エステティックなコンパクトケースが、とてもおしゃれだ。さらに12センチCDのほか8センチCDもクリーニングできるぞ。

⬆ただ今発売中だぞ。3600円［税別］問(株)オーディオテクニカ☎0427-22-0755

TOY & GAME

■人気者、志村けんの登場だあ

テレビでおなじみの〝志村けん〞は、おなかの底から笑いたい人を満足させてくれる。あの、おもしろさを手軽に再現してくれるおもちゃが、(株)バンダイから発売されたぞ。

『志村けんのリズムが上手』は、アップテンポのメロディーで軽快にカッコよく、ノリのよいところをみせてくれる。その秘密は、音センサーに反応して、マラカスをチャカチャカ振るところ。さらに、左右のマラカスが絶妙なバランスになっていて、本当にリズムにあわせているように見えるのだ。価格は、5800円[税別]。

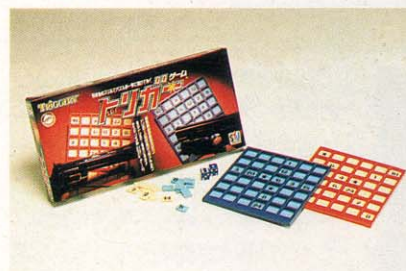
『グハグハけんちゃん』は、おなかを押すと口が開き、志村けんのキャラクターにぴったりな声が聞こえてくる。とってもおとぼけなハンディーな人形だぞ。価格は、2500円[税別]。

『志村けんの笑ってみよ～』は、子供から大学生や大人まで楽しめるおもちゃだぞ。一見ふつうのプラスチック人形、実は声をだすオモシロ人形だ。IC内蔵の頭(両耳)に軽くふれると、突然高らかに「ギャッハッハ……」と笑いだす。まさに、幸せの高笑い。このジョーク的なおもちゃには、志村けん本人もたいへんノリ気。価格は、1600円[税別]で、6種類の人形がある。とにかく笑って楽しんでくださいね！

⬆志村けんのリズムが上手だぞ！

⬅これがグハグハけんちゃんだ。問(株)バンダイ☎03-847-5113

⬆志村けんの笑ってみよ～は、このとおり仲間がいっぱい

■引き金のスリルがあなたを襲う

⬆トリガーの法則が勝利にみちびく。発売中 1800円[税別]問(株)シュウクリエイション☎03-802-5531

世界中のゲームファンを夢中にさせた『トリガー』が、ついに日本に上陸したぞ。

たった1枚のタイルが引き金(トリガー)となって、つぎつぎと裏返されていく……。その展開はスリリングそのもの。相手のふるサイコロに運命をかけるか？ それとも自分の沈着冷静な判断を信じるか？ 1対1の真剣勝負は、最初はゆっくりと進みながらも、クライマックスを迎えると、一気にゲームの勝負がつく。その気分は、上質のミステリーの味わいだ。

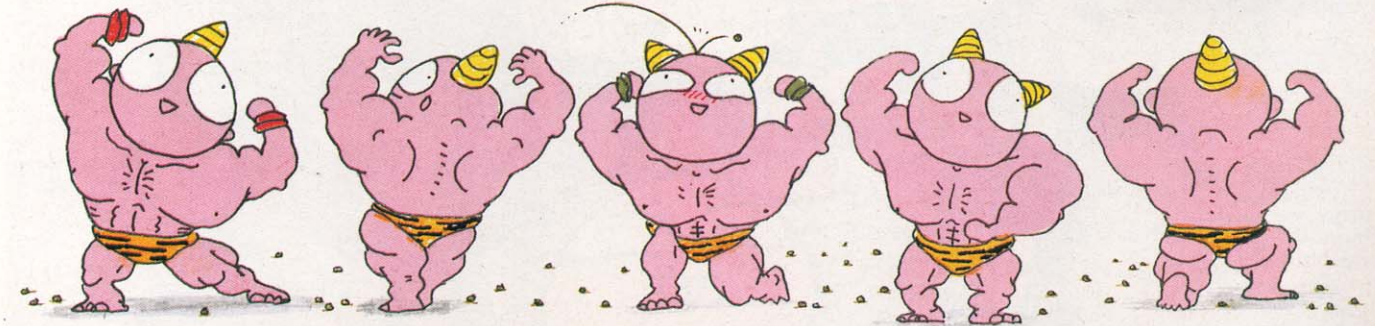
友達と集まって、トリガーで勝ち抜き戦をするとおもしろいぞ。応援合戦も忘れずにネ！

■このゲームで気分は最高!

⬆イラストもいいよ 1300円[税別]問(株)ヨネザワ☎03-861-6361

金余り時代におくる豪快金捨てゲーム『ビン棒』が、(株)ヨネザワより発売されたぞ。

お金は使うほうがおもしろいよね。ビン棒は、億、兆単位の札束を豪快に使い果たして〝日本一のビンボー人〞をめざす痛快カードゲーム。カードの内容が、〝超高級料亭で芸者をあげてヤッコ姉さんや金トトに、おひねり800億円一晩でバラマク〞や〝税金のがれのため、竹やぶに5500億円置きに行く〞などのとてもユニークな設定になっていて痛快このうえないぞ。

CD

シルエット　西田ひかる

〝いつまでも人思いのやさしい人でいたい〟という信念を持つ、西田ひかるちゃんは、とてもチャーミングなアイドルだ。そんな彼女の誠実な歌声を聞いてください。『私の恋のシルエット』、『好きと言わずに』など、すてきな曲ばかりだぞ。

●㈱ポニーキャニオン
●発売中/2800円[税込]

夢を信じて　徳永英明

最近では沢田研二や松田聖子にも曲を書いている徳永英明のニューシングルが届いたぞ。'89は日本作曲大賞の優秀作曲者賞を授賞したり、初の海外コンサートを行なったりと充実した1年だったよね。今年のツアーにも期待したい。

●アポロン音楽工業㈱
●1月16日発売/937円[税込]

楽天使　楽天使

昨年デビューした中山忍、河田純子、田山真美子の3人のアイドルで、完成させたアルバムがこの〝楽天使〟だ。なんと南沙織や天地真理、麻丘めぐみなどの懐かしいナンバーもカバーしてくれている。今後の活躍に期待したい。

●㈱CBSソニー
●発売中/2600円[税込]

ピュア・ゴールドCD　中山美穂

最近、めっきり大人っぽくなって女優に歌手に大活躍の中山美穂ちゃん。デビューかや現在までのアルバム11枚が、リバイバルの完全限定発売されたぞ。それらすべてが、ゴールドCDになっていて、1枚ずつ購入できるようになっている。

●キングレコード㈱
●発売中/各3300円[税込]

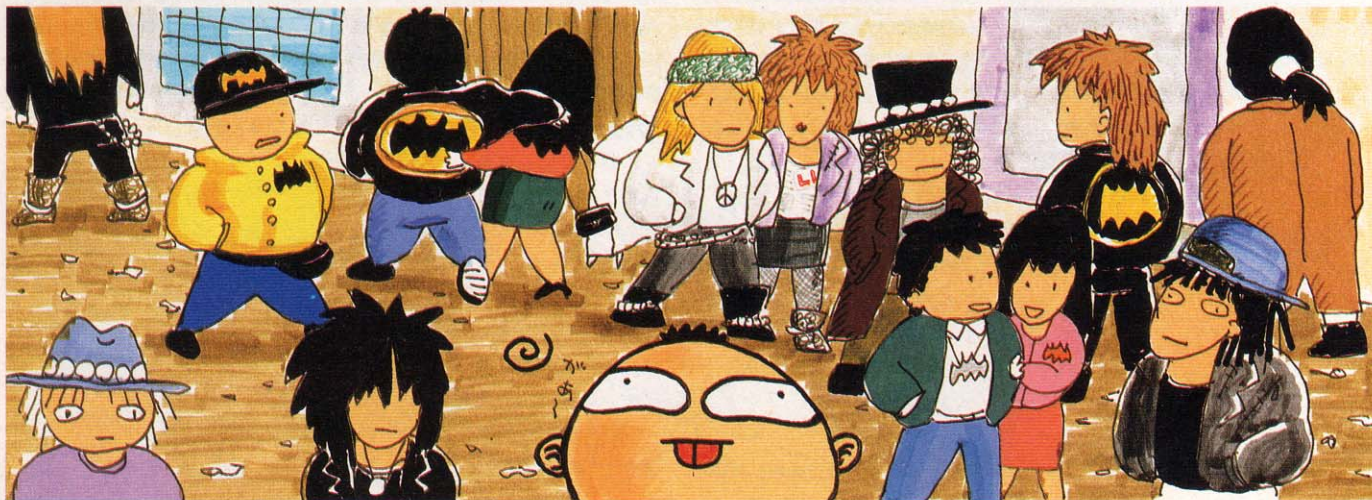
マイ・ロンリィ・グッバイ・クラブ　和久井映見

テレビやCMなんかで大活躍中の和久井映見がシンガーとしてデビュー。ポップスとニューミュージックの間といったところで、ちょっと変わったアレンジの曲である。春以降にはアルバムを発表する予定もあるそうだ。

●㈱ポリスター
●発売中/937円[税込]

VOICE　HOUND DOG

結成10年目を迎えるHOUND DOGのニューアルバムは2枚組！　当初は通常のアルバムにする予定だったが、勢いあまって倍増したというられしい誤算。おかげで非常にバラエティーに富んだ作品となった。ツアーにも期待してます。

●アルファ・ムーン(株)
●発売中/4400円[税込]

VIDEO

■バロン

映画監督はわがままでなければいけない。自分の頭に浮かんだイメージをスクリーンというカンバスにぶつけるんだから、他人がなんといおうともこだわる姿勢が大切だ。

というわけで、いま活躍している監督の中でもっとも己れの世界にこだわっている人がこの作品のテリー・ギリアムだ。前作『未来世紀ブラジル』でもスゴイ映像を観せてくれたけど、本編もそれに負けていない。75億円をかけて今度は究極ともいえるファンタジーワールドを造りあげた。

空を飛ぶ帆船や巨大な気球、蒼く美しい月の上を進む船などなど。まるで夢の世界を観ているような錯覚におちいる素晴らしいイメージの洪水。子供のときに見た絵本の挿絵が目の前で動いている。これにはやはり感動してしまう。家族の絆などと日常レベルで騒ぐ映画よりも、見たこともない映像を見せてくれる作品のほうが、1000倍も魅力的だと思う筆者なのだ。

●RCAコロンビア、ポニーキャニオン
●125分、1万5300円[税別]
●1月21日発売

■メイフィールドの怪人たち

筆者はどーゆーわけかこの作品の監督サン、ジョー・ダンテが好きである。その名の通り冗談のような楽しい作品ばかりを撮ってくれるのだ。

たとえばコレ。よーく考えてみれば今アメリカで急増しつつある郊外族の姿をキワドク皮肉った内容なんだけど、これがダンテ氏の手にかかるとヘンテコなコメディーに変身してしまう。

姿をあらわさないお隣さんがもしかしたら人殺しなのでは？ なんて妄想にかられた大の大人の男3人組があの手この手でその正体をつきとめようとする。よくありがちな物語だけど、ダンテは主役にトム・ハンクスとブルース・ダーンという個性派を持ってきて、ふたりの大人子供演技で笑いをとる。その子供らしさにあきれてしまう人にはバカバカしいだけかもしれないけど、筆者は愛らしいと思ってしまうのだ。奥さんにその行動をたしなめられるくだりなんか、特に大笑い。キュートよ。

●CIC・ビクター、日本エイ・ブイ・シー
●101分、1万4830円[税別]
●発売中

千倉真理の 映画も大好き!

この冬は、エディ・マーフィ、アル・パチーノ、シルベスタ・スタローンの3人が張り切ってますが、そのうちのふたりにスポットを当てます！

シー・オブ・ラブ

アル・パチーノの4年ぶりの作品ということで、話題が先行していたようですが、彼に再会できただけでも、大いに意義のある作品。

ニューヨーク市警に20年勤務するベテラン刑事、フランクを演じるのが、アル・パチーノ。彼は最愛の妻に去られて間もない、仕事と酒だけの毎日を送っていました。

そんな彼の前で、ある連続殺人事件が起こります。被害者は、3人。みな、裸でベッドにうつ伏せたまま、ピストルで頭を打たれていました。被害者たちは独身向け雑誌に恋人募集の広告を出していた、という点で一致。犯人はどうもその広告に対して、返事を書き、デートをした女ではないか……。

アメリカで今、〝一番共演したい女優〟といわれる、エレン・バーキンとのからみだけで引っ張っていく作品でもあるけど、とにもかくにも、アル・パチーノの中年顔がとってもよかったのですよ。

⬆お正月映画として、東宝洋画系にて、全国公開。

エディ・マーフィ〝ロウ〟

ロウ(RAW)というのは〝生の〟という意味。ライブ(LIVE)のコンサートに対してトークショーなどで使われることばです。そして、エディ・マーフィのトークショーをそのまま収録したこの作品は、〝エディ自身のありのままの姿〟といった意味もこめられているわけです。

このステージは、2年前、アメリカで行なわれ、そのまま劇場映画となったもので、アメリカでは初登場1位の記録までだしています。しかし、日本で公開するにあたっては、いくつかの問題が。まずは、エディ・マーフィの毒舌が、日本の文化に馴染めるのか、という点、そして、放送禁止用語といわれるような、4文字ことばを、どうやって訳していくかという点。

⬆マイケル・ジャクソンをコケにしてしまうエディ・マーフィ。新宿パラス3で。

しかし、いくつかの難関を通り抜け、映倫さんのオーケーも得、ここにやっと公開。90分間、画面はステージだけなので、映画代を払うには、ちょっともったいないかな、って思われがちですが、彼の表情だけで、十分ドラマを見ることができます。

BOOKS

東京ビー玉くらぶ　山崎光男

大人は人間関係や社会的立場を気にしなければならず、悪いことでも黙認したり、がまんしたりする。また、大人の中には、その人間関係などを逆手にとって、自分に都合の良いように悪用する〝ずるい大人〟もいるよね。

その点、子供はとても正直。あくまでも、自分だけの考え方感じ方で、〝良い〟こと、〝悪い〟ことを判断する。だから、主人公である小学生たちは、大人にかわって、ずるい大人をこらしめるために立ち上がるのだ。病気でもないのに入院して居座る猫患者、難癖をつけてはお金を払わぬごね屋、悪徳塾の経営者をこらしめる作戦が、とてもユーモラス。

●角川書店
●1300円[税込]

パラレル同窓会　藤子・F・不二雄

これは、子供から大人までと幅広いファン層から支持され続けている藤子・F・不二雄が、大人向きのSFショートショートとして発表した〝異色短編集〟の第3巻である。

パラパラッとめくってみると、いつもながらのタッチで描かれた人物たちが登場しているが、内容は現代世相の痛烈な風刺となっている。たとえば、仲の良かった少年ふたりが、やがて大人になってどちらがタイムマシンを先に発明したかで争い、現代にやってくる。それを見た少年は大人になってもタイムマシンを作るのはやめようと思うようになる。そんなストーリーが19話収められている。

●小学館
●1010円[税込]

史上最強の野球コラム

MSXのゲームには最近だけでも、野球監督の生活を忠実にシミュレートした『野球道』とか、『プロ野球ファミリースタジアム』、『激突ペナントレース2』などたくさんの野球ゲームがあるよね。このことは、それだけ日本人の野球好きを表しているわけだね。プロ野球に対するファン心理は、野球中継の解説者の話を聞いたり、スポーツ新聞を読んだりするだけで盛り上がるもの。さらに、各界の有名人のプロ野球についての話にも興味が尽きないはずだよね。

この本には、徳光和男(ニュースキャスター)、橋本龍太郎(大蔵大臣)、古谷徹(声優)など100人の各界の有名人の語ったコラムがある。

●マガジンハウス
●980円[税込]

ホテル・ニューハンプシャー　ジョン・アーヴィング

『ガープの世界』でアメリカを代表する作家のひとりとなったアーヴィング。その3年後に発表した『ホテル・ニューハンプシャー』がいよいよ文庫化された。文庫には絶対ならないといわれてハードカバーで買った人もいるでしょ。それは私です。

それぞれに傷を持ちながら、父親の夢をかなえるためにホテル・ニューハンプシャーを開業したベリー一家。しかし、レイプ、同性愛、近親相姦などの問題や、売春婦、過激派との生活……と次々に事件は起きるのだった。ベリー家の次女リリーは、現実はすべておとぎ話なのであるという。そのおとぎ話の中で傷つき死んでいく人々に捧げた作品なのだ。

●新潮社
●上巻560円[税込]
●下巻560円[税込]

NEWS

1st Tokyo International Book Fair '90
第1回東京国際ブックフェア
1990年2月27日火〜3月1日木
東京/晴海見本市会場
主催:カーナーズエクスポジションジャパン株

☎問カナーズエクスポジションジャパン(株)☎03-349-8501

■第1回東京国際ブックフェア

日本の出版産業は、2兆円の巨大な市場を形成している。ところが、直接ユーザーが出版社とコネクトできる状況が限られている。また、海外との相互交流が活発に行なわれていないのが現状だ。そんななか、『第1回東京国際ブックフェア』が開催されるぞ。

世界的に有名なブックフェアは、フランクフルト、ロンドン、ワシントンで開催されている。今回の第1回東京国際ブックフェアには、世界30ヵ国200社以上の出版社が一堂に勢ぞろいするから、東京も、その中のひとつになろうとしているわけだ。

将来、マスコミ、出版社関係に就職を希望している人には、興味深いイベントになるぞ。当日は、展示会、レセプションパーティーなどによって、新製品や企画開発のための情報交換が行なわれ、業界の親睦の場ともなる。そのムードは、大きな刺激となって勉強になるはずだ。

また、世界中のたくさんの本や出版物を見ることができる。アメリカ、イギリス、フランス、西ドイツ、イタリア、シンガポールなどの各国の出版物や、日本の各社の出版物。また、大人の本ばかりでなく、児童図書のコーナーも用意されているし、最近の出版業界注目のニューメディア、CD-ROMなどによる出版物の展示もあるぞ。

開催場所、東京/晴海見本市会場新館。開催日、1990年2月27日〜3月1日。開催時間、AM10：00〜PM5：00(最終日は、PM4：00まで)。入場料1000円[税込]。なお、3月1日は、一般無料公開だぞ。

PRESENT

冬でもプレゼントが当たれば気分は壮快。たった一枚のはがきが夢を運んでくるぞ。今月のプレゼントはじっくり楽しめるものばかり。応募待っているよ。締め切りは2月8日。

⬆①は、話題のテレビアニメの小説。文庫版。②は、上巻『甦るロト英雄伝説』、下巻『死闘！　竜王の島』のセット。文庫版。③は、エニックス初のスペクタクルファンタジー巨編の小説。文庫版。④は、MSX2/2＋のゲームソフト。

1	天空戦記シュラト 修夜転生	2名
2	ゲームブック ドラゴンクエスト	2名
3	ドラゴンギア	2名
4	野球道	5名

文庫本とゲームソフトが、今月のプレゼントだ。文庫本は、どれも話題性の高いものばかりだぞ。読めば感動すること間違いなし。また、『野球道』は、試合だけでなく、監督としてのさいはい、日常生活まですべてを忠実にシミュレートしたゲーム。監督の毎日は、たいへんだけど、優勝したときの気持ちは選手以上だろうね。

プレゼントが欲しい人は、官製はがきにほしいものの番号を書いて、下のあて先まで送ってね。なお、①②③は、(株)エニックス、④は、(株)ブラザー工業からのプレゼントだ。

あて先

〒107-24 東京都港区南青山6-11-1
スリーエフ南青山ビル
(株)アスキー MSXマガジン編集部
インフォメーション プレゼント係 ○○希望

ご・め・ん・な・さ・い

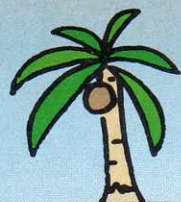
MSXマガジン'90年1月号に以下のような誤りがありましたので、ここに訂正させていただきます。

まず、1月号特別付録、MSXソフトカタログ'90の84ページで紹介した『サウルスランチ』の価格が9800円とありますが、サウルスランチの価格は3800円の誤りでした。

次に、MSXマガジンの本誌、63ページの『ワンダラーズ フロム イース』の記事の中で、イスターシバとギルディオスの写真が、それぞれ入れかわっていました。

以上、読者のみなさま、そして関係者のみなさまに大変ご迷惑をおかけいたしました。ここにつつしんでお詫び申しあげます。

ほんとうに、ごめんなさい。

短いプログラムで長〜く楽しめる
おトクなプログラムがいっぱい！

SHORT PROGRAM ISLAND

ショートプログラムアイランド

ショートプログラムは気軽に打ち込んで楽しめるだけではなく、自分の好みに合わせて自由に改造できるのも大きな魅力のひとつなんだよね。

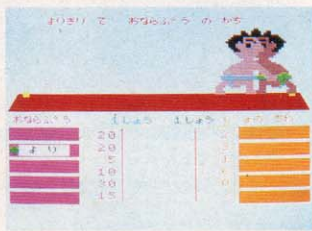
カード大相撲

MSX 1 MSX 2 MSX 2+

by山下 修

リストは154ページ

小錦をはじめ外国人力士が活躍するなど、今や大相撲は日本の国技にとどまらず、国際的なスポーツともいえるよね。そんな大相撲をゲーム化したのがこの作品だ。

ふつうスポーツゲームといえばアクション性をもたせたものが多いけれど、この作品にはぜんぜんアクション的な要素が入っていない。では、どうやってプレイするのかというと、より、つき、つり、はたき、ちぇんじの5種類のカードの中から攻撃方法を選んで戦っていくのだ。

プレイヤーはまずしこ名を入力する。しばらくするとタイトル画面が現われ、つぎに画面上に力士の能力を決める6種類のパラメータの数値を聞いてくる。配分をよく考えてふり分けよう。画面上に土俵が表示されたら、いよいよコンピュータ力士と対決だ。

画面の左側が自分の操る力士だ。カーソルキーの上下とスペースキーでカードを選ぶことによって攻撃方法が決定される。これをコンピュータ側と交互に繰り返して、勝負を争うのだ。一番でも負けてしまったらゲームオーバーだよ。

⬆カーソルキーで攻撃方法を選ぶのだ。

⬆形勢不利になったら“ちぇんじ”を使え。

GRAVITATION

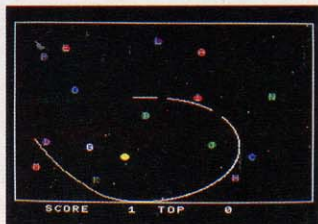
MSX 1 MSX 2 MSX 2+

by秋元正夫

リストは156ページ

毎月のように楽しいプログラムを投稿してくれる秋元くんからまた新作が届いたぞ。今回の作品は、惑星の引力を利用してミサイルを誘導して、ターゲットに命中させるゲームなのだ。

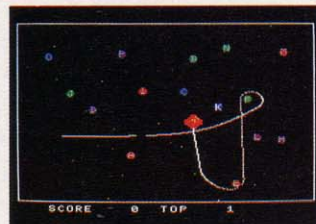
プログラムを実行すると、毎度のことながら凝ったタイトル画面が表示される。そこでスペースキーを押せばいよいよゲームがスタートするのだ。

まず、画面上にA～Pまでのアルファベットが描かれた16個の惑星とターゲットである黄色い星、そして赤い丸で表わされたミサイルが表示される。A～Pまでのキーを押すと、それに対応した惑星が引力を発生して、ミサイルを引き寄せてくれる。これをうまく利用することによって、ミサイルをターゲットのある場所まで誘導していくのだ。

ミサイルをターゲット以外の惑星に当ててしまってもミスにはならないんだけど、代わりにその星は引力を発生することができなくなってしまうので、ミサイルの誘導は慎重に行なわなければならない。しかし、ミサイルをうまく誘導すると衛星軌道に乗せることもできる。もしミサイルがフィールドの外に飛び出してしまったらゲームオーバーだ。

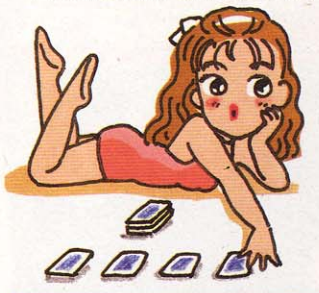
処理速度がちょっと遅いのが気になるけれど、なかなか味のあるゲームだぞ。

⬆なかなか思いどおりに動いてくれない。

⬆ターゲットの破壊に成功した瞬間だ。

マーク一覧 MSX 1 MSX（RAM32K以上） MSX 2 MSX2（VRAM128K以上） MSX 2+ MSX2＋専用 要FMPAC、本体内蔵FM音源 要ディスクドライブ 要MSXベーしっ君

SOLE SURVIVOR

by中村広志
リストは157ページ

この作品はソリテア・ポーカー(ひとり遊び用ポーカー)と呼ばれるトランプゲームの一種なのだ。

手役の組み合わせ方はふつうのポーカーとまったく同じ。まずカードが5枚ずつ2段に並べられ、上の段が手札、下の段が場札となる。場札は左から1枚ずつめくられて、それぞれ手札のどれか1枚と交換するかどうかを決めていく。交換したくないときは、リターンキーを押すとそのまま次の場札がめくられる。交換したいときは、スペースキーを押すと手札の1枚が赤いワクで囲まれるので、カーソルキーの左右でワクを交換したいカードのところに移動させて、リターンキーを押せばいい。キャンセルしたいときはもう一度スペースキーを押せば大丈夫だ。

得点は手札、場札の10枚で作れる最高の役が完成したときだけ加算される。10ラウンド以内に2万ドル以上獲得することが目的だ。

⬆2万ドル稼ぐのは至難のワザなのだ。

GREATEST F1

by Im-OR
リストは158ページ

このごろチマタではF1レースがスゴイ人気を集めているよね。このゲームは、そんなF1レースの醍醐味を余すところなく詰め込んだ、なーんていうのは大ウソなんだけど、なかなかスピード感があって気軽に楽しめるゲームだぞ。

プログラムを実行すると、まずプレイヤーの名前を聞いてくる。入力してからしばらくするとタイトル画面が現われ、スペースキーを押せばレースが始まるのだ。

車の操作にはジョイスティックを用いる。トリガーAがアクセル、トリガーBがブレーキで、レバーを左右に入れることによってハンドルを切るようになっている。壁にぶつかってもゲームオーバーにはならないけれど、スピードがガクンと落ちるから気をつけよう。

コースを3周すればゴールイン。コースレコードを記録したら栄光のグレイテストドライバーとして名前が刻まれるぞ。

⬆微妙なハンドルさばきが必要なのだ。

音痴衰弱

by中村広志
リストは159ページ

神経衰弱といえば、トランプゲームの中でも人気が高いゲームのひとつだよね。でも、この作品は同じ神経衰弱といっても絵柄合わせではなく、なんと音を合わせるゲームなのだ。

プログラムを実行すると、ひとりで遊ぶかふたりで遊ぶかを聞いてくるので、1か2の数字を入力すればゲームスタートだ。

まずはカードが16枚表示される。カードに書かれたA～Pまでのアルファベットがそれぞれのキーに対応している。カードを開くと音が鳴るので、同じ音がするカードを合わせて開いていくのだ。

すべてのカードを開くことに成功すれば1面クリアーで、次のレベルに進むことができる。レベルが高くなるにつれて音域がせまくなっていくのだ。2プレイヤーのときはふつうの神経衰弱と同じルールで、1プレイヤーのときは10回ミスするとゲームオーバーだ。

⬆キミの音感が試されるゲームなのだ。

ショートプログラム投稿大募集中!

みなさんはゲームやプログラムのアイデアを考えるとき、どんなふうにしていますか? なんて聞かれると困ってしまうかもしれませんが、最近の作品を見ていると、どうもアイデア不足のような気がしてならないのです。

最近の傾向としては、「これなら自分でも簡単に作ることができる」といった観点からプログラミングする人が多いようで、どうも人のプログラムの模倣をしたような作品ばかり目立つのです。せっかく自分で作るんだから、自分が本当にやってみたいもの、とか、本当に使ってみたくなるようなものを作るほうがより楽しくプログラミングできると思いますよ。

さて、このコーナーでは今月もみなさんが作ったショートプログラムを募集しています。作品ができ上がったら、あなたの住所、氏名、年齢、電話番号とプログラムの操作方法、そして変数表やプログラムの解説などを書いた紙と一緒に編集部まで送ってください。採用者には当社規定の原稿料をお支払いいたします。盗作や二重投稿は絶対にしないでくださいね。

あて先はこちら

〒107-24
東京都港区南青山6-11-1
スリーエフ南青山ビル
(株)アスキー
MSXマガジン編集部
ショートプログラム係

MSXマガジン

SOFTWARE CONTEST

'89年下半期 発表! 堀井賞・木屋賞

お待たせっ! 半年に一度の大イベント、ソフコンの堀井賞・木屋賞の発表だ。残念ながら今期はMSXの作品はエントリーされなかった。来期に向けてMSXユーザーの奮起を切に望みたい。

⬆なごやかな雰囲気の中、実際に作品をプレイする堀井さん。

恒例となったソフコンの堀井賞・木屋賞。前回、準堀井賞を授賞した『琉球』がパッケージ化されたのは、みんなも知っているとおり。次はどんな作品が出てくるか、楽しみにしている人も多いはずだよね。これから、ますます目が離せないソフコンなのだ。

で、今回の'89年下半期の審査になるわけだけど、残念ながらMSXマガジンの作品はエントリーされなかったのだ。たしかにこの半年間、オッ! と目を引く作品が送られてこなかったので仕方ないことかもしれない。MSXユーザーの奮起をすご一く望んでいるぞ。

⬆おもにプログラミング技術について、木屋さんの目が厳しく光るのだ。

そこで、ログインのソフコンで入選した6作品を、堀井さん、木屋さんに慎重に審査していただいた。その結果、『C-ON-Z(シーオンゼット)』と『MEGALIT(メガリット)』が佳作として選ばれた。また、そのほかの作品は、選外佳作ということになったのだ。

C-ON-Zは、アーケードのシューティングでは満足できなくなったという作者の横田クンが、自分で楽しめるものを作りたい! ということでプログラムしたそうだ。また、MEGALITは今ハヤリのパズルゲームだ。積み上げられた岩を、壊さないように地上に降ろしていけばいいのだ。

これから応募しようと思っているキミ、堀井さん、木屋さんの評をよーく読んで参考にしてみてね。

エントリープログラム一覧

ログインNo.13	MEGALIT	X68000	兵庫県/喜多村俊作 前川 琢也
ログインNo.16、17	C-ON-Z	X68000	東京都/横田 義弘
ログインNo.18	PRODIGY	PC-8801SR	東京都/林 陽一
ログインNo.19	クランクトアロウ	X68000	東京都/福田 直人
ログインNo.21	CYBER MISSION	X68000	東京都/安田 和央
ログインNo.24	PATATON	X1	愛知県/加藤 工明

佳作 C-ON-Z

東京都/横田義弘

⬆この美しいグラフィックに注目。

このゲームは、横スクロールのシューティングだ。プレイヤーは宇宙空間などを舞台に、各面のボスを倒すのだ。各所にパワーアップのアイテムがあって、ゲームにアクセントを与えている。

驚くことに、これはBASICコンパイラで作られている。これだけ仕上げているのはスゴイ。

評 堀井雄二

ひとことで言ってスゴイ! まるで、マシン語で組まれているみたいだ。BASICコンパイラでこれだけのことができるのか、と考えを改めてしまいました。アーケードに出してもおかしくないと感じるぐらい完成度が高い。とにかく、ていねいに作っているのに好感が持てる。

ただ、残念だったのは、目新しさというか、〝ウリ〟がないことだろう。アーケードで自分が好きだったゲームに、似たものを作ってしまったようだ。これが1作目だということなので、プログラムを組みたい気持ちが先に立ったみたいだ。2作目、3作目に期待ができそうだ。これからはオリジナリティーを出していく必要がある。

堀井さん、木屋さんのおふたりに、今回の全体的な感想をうかがった。これからゲームを作ってソフコンに応募するぞ！　という人に、よーく読んでほしいのだ。

パソコンの特徴をとらえよう

堀井雄二さん

堀井賞審査委員長

今回は、アクションがほとんどだった。X68000の影響で、シューティングが復活してきたようだ。ただ、せっかくパソコンのアクションゲームなんだから、アーケードと違ったものでもいいんじゃないのかな。100円玉を握りしめてするゲームじゃないから、ゲームオーバーをなくすなどの新しいアイデアがあってもいいように感じた。

開発環境がとてもよくなった

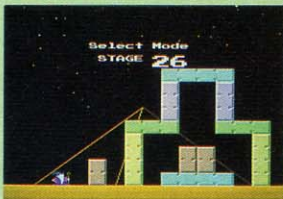
木屋善夫さん

木屋賞審査委員長

C-ON-Zの作者は、これが初めての作品だとは信じられない。自分の好きなゲームに対するこだわりが感じられて、いちばん印象に残った。マシンの進化がいい環境を生んだようだ。BASICコンパイラの持っている機能を、かなり使い込んでいるように思える。やはり、自分の味みたいなものを出してゲームづくりをしてほしい。

佳作 MEGALIT

兵庫県/喜多村俊作・前川琢也

X68000

☗ルールは簡単だが、奥が深い。

あのパズルゲームの名作『倉庫番』と同じようなオモシロさを持つのが、このゲーム。メガリットと呼ばれる巨石でできた建造物を解体していくのが目的だ。

シンプルなゲームシステムで、誰にでも簡単にチャレンジできる、パソコンパズルゲームのスタンダードといえる作品なのだ。

評 木屋善夫

ドット単位で動くパズルゲームというのは珍しい。ふつうは倉庫番のように、ブロック単位を考えつくものだけど、1ドットでも岩がずれているとジャンプしてその上に乗ることができる。これはおもしろい。着眼点がいいということになる。プログラム的には、さほど難しいことをやっていないので、やはりアイデアがイイとおもしろいものが生まれるという例といえるだろう。

これに手を加えるとしたら、ヤクモノを作ることだと思う。たとえば、ある色の岩を先に地上に落とすことができたら点数が高くなるとか、この形の岩だと高いところから落としても大丈夫といったぐあいにだ。

めざせ！ 堀井賞・木屋賞

〝MSXマガジン・ソフトウエアコンテスト〟では、みなさんからのオリジナルプログラムを募集しています。寄せられた作品の中で、優秀なものにはグランプリ50万円。そして第2席、第3席に入賞した作品には、それぞれ30万円と10万円が贈られます。

また、これらの入賞した作品を集めて、半期に一度選考委員会を開き、その内容を審査します。そして優秀であると認められたものに対し、栄誉ある堀井賞、木屋賞(100万円)を贈ります。

●応募条件……雑誌などに未発表のオリジナル作品で、(株)アスキーの要請により、MSXマガジン誌上で掲載および、TAKERUまたはパッケージ販売できるものに限ります。また入選作の著作権は(株)アスキーに帰属します。

●応募方法……応募作品には、以下の書類を必ず同封してください。
①プログラムを記録したメディア
②MSX、MSX2、MSX2+の別。必要RAM、VRAMの表示。ロード方法、実行方法、遊び方の記載。
③あなたの住所、氏名、年齢、電話番号(連絡先)、賞金の振り込み口座(銀行名、支店名、口座番号、名義人の住所、氏名)を明記したもの(住所、氏名には必ずフリガナをつけてください)。なお、20歳未満の方は、保護者の方の承諾を受け、保護者の方の住所、氏名、電話番号も明記してください。

あて先

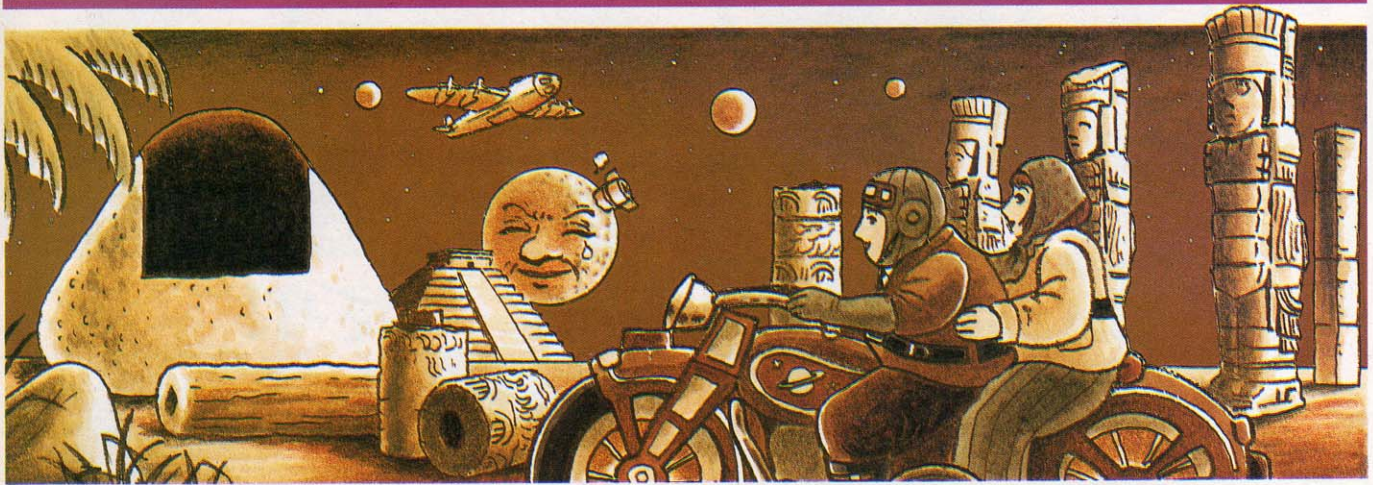
〒107-24
東京都港区南青山6-11-1
スリーエフ南青山ビル
㈱アスキー MSXマガジン編集部
ソフトウエアコンテスト係

グランプリ賞金 50万円

●フライパンでピラフを作ってたら、火柱がボーッとあがったので、マヨネーズを投げ入れたら、見事なマヨネーズドリアになったの。

レモン汁で汚れた10円硬貨もピッカピカ

月刊MSX画報

彼女が今ほしいもの
そっと教えちゃう!!

特集 編集部用語をさぐる

各業界には、その業界という範囲内でしか通用しない言葉、いわゆる業界用語が存在します。今回ご紹介するのは、業界用語というよりはMSXマガジン編集部周辺で発生、使用されている(というよりは、そこでしか通用しない)特殊用語です。では、まいりましょう。

仕事中、なーんかダラーッとしてしまう。簡単な仕事もやろうなんて思わなくなってしまう。そんな人のことを一般に(でもないが)、〝やる気なし夫モード〟と言います。〝やる気がない〟を人名っぽく仕上げたところに、板さんの江戸っ子魂を感じますね。

また語尾の〝〜モード〟に注目してみましょう。これはロールプレイングゲームを中心とした(戦闘モード、コマンドモードなどの)各モードからヒントを得た産物と考えていいでしょう。使用例はいろいろありますが、もっとも利用価値が高いのは〝無敵モード〟ではないでしょうか。お酒を飲みすぎて暴れる人、諸事情により理性をなくしてしまった人を指して言うのが基本です。

くだらない会話から生まれる新しい言葉を、これからもご紹介してみようと思ってます。

⬆一生やる気なし夫モードな人、ロンドン小林。もっと男らしくシャキッとせい。

今月の目次

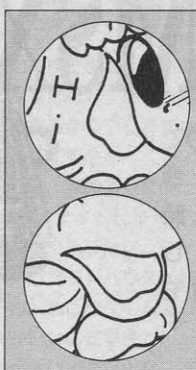
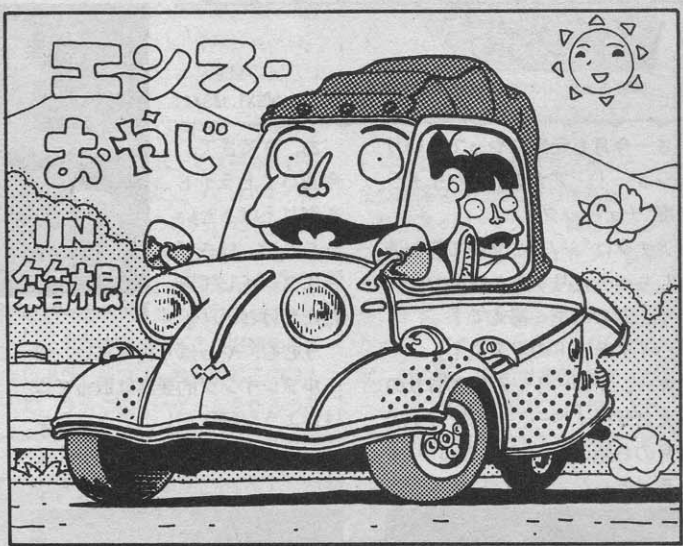
●先月、ベースを始めたこと書いたよね。なんか難しくてさー、まだ2塁ベースの途中なのよ。まいったね。

桜玉吉の 帰ってきた〝おなじとこさがし〟

さーて今月もまいりました〝おなじとこさがし〟です。桜玉吉先生が苦しみ抜いて描いた2点のイラスト。このまったく違うイラストがクセモノなのだ。今月の同じところは、いったいどこだ？ それは私にもわからない。

そういえば、毎月桜先生にイラストを発注してるんですけど、桜先生はこのおなじとこさがしのイラストが一番苦労するそうです。一時は「これ、もうやめませんか？」なんて言ってましたが、このコーナーはかなり人気があるので、できればずーっと、このコーナーがなくなるまで続けたいなあと思っているわけです。きっと読者のみなさまもそう考えてるにちがいありませんでしょ？ 〝のんきな父さん〟同様、桜先生のライフワークとして、これからも躍進してほしいと願う今日このごろなのです。

というわけで解答をはがきに書いて送ってちょうだい。待ってるからー。図書券3000円分はだれの手に？

先月の解答

はーい、先月号の同じとこ、わかりましたか？ 思ったほど難しくなかったでしょ。えっ、そんなことなかったって？ いやいや、よーく見てみると1分くらいでわかりますよね。右を(うそ)左を見るとわかるでしょ。そうですね、女の子の髪の毛と懐かしのロバくんの口が先月の同じとこでした。なお、当選者の発表は来月号でいたします。3000円分の図書券は誰の手に？ 今月のおなじとこさがしもやってみてね。

Mマガネットワーク

フォーマット林は噂の衝動買い男!!

某日、MSXマガジン編集部で仕事をしていた編集アシスタント兼進学塾講師、鈴木義人(27)と副編集長、金矢八十男(18)が編集部に侵入してきた不審な男を発見した。

その男は某電器店の袋を持ち、ニヤついた顔で「こんっちはー」とふたりを脅したもよう。ところが金矢はその脅しを無視。男の持つ袋を指さして、「何それ何それ」と逆に男の感情を逆撫でする行動にでた。

気象庁の調べによると、その男は編集アシスタント兼バカのフォーマット林(20)。林は秋葉原にブラッとでかけたまではよかったが、こんなときに持病の〝慢性衝動買い症候群〟が発病。その勢いで液晶モニターとビデオデッキが一緒になった、ラップトップビデオ(価格約17万円)をキャッシュでヒョイと買ったという疑い。林は〝激ペナ2のトーナメントを録画するのに、どうしても必要だった〟と犯行の動機を供述していたが、彼はつい数週間前も、ステレオや4万円分のCDを買っていたことが判明。ロンドン小林(還暦)は、「いいなあ」とため息混じりの証言。この様子だと林の衝動買いフィーバーは当分続きそうだ。

本人も後悔してる首周クルブシの髪

林の衝動買いの数々と、外人になった首周。

イラストレーターもどき兼ドッターもどき兼編集者もどきで有名な首周クルブシ（本名クルバサ・デル・アミーゴ）が先日、突然髪を脱色した。本人の話によれば、「おれの髪って太くて硬いからね、2段階に分けて脱色したんだけど、おかげでキレイに落ちたの。後ろのほうはわざとまだらにしたんだけど、かっこいいでしょ」と語る。しかし港の、いや、巷の反響は超悪い。総理府の全国調査によると、彼の脱色支持率はなんと9パーセント。「なんで脱色したの」とか「まゆげもやれー」、「外人め！」など非難ゴーゴーだ。当の首周は「いい！ って言ってくれる人もいるんだから」と語るが、後悔の色は隠せない様子。この頭では実家に当分帰れそうにないと見て、捜査を進めている。

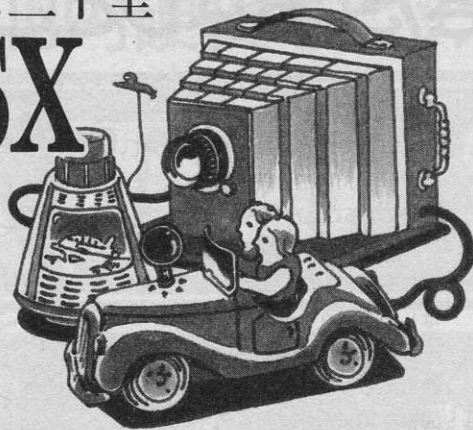
●デパートのエレベーターに乗ったの。ギャルが「何階ご利用ですか」って言うから「ばか」っていったら「かしこまりました」だって。しょってらあ。

●昨日麻雀したんだけど、林くんに九連宝燈を振り込んじゃったの。林くん、遺言書いといたほうがいいよ。

《サークいれこみ情報》おもしろすぎるぜー。おれなんか担当でもないのに一晩徹夜しちゃったよー。絶対プレイしてみれー（首周）

時間を超えた興奮を求めて三千里

RETRO-MSX

昔のゲームはやっぱり昔のゲームなのである。昔あれほど熱中したゲームも、今やってみると、絵も、音も、あらら、時代を感じさせられますなあ。うーむ。しかし、どんなに時間がたとうとも、オモシロサだけは変わらぬこの不思議。

ハイドライド

1985 T&Eソフト（MSX1、MSX2）

さー今月も元気にやってまいりましょー！　アナタの〝ハイドライ度〟チェーック！

アナタは〝ジム〟と聞いて何を連想しちゃったりするかなーっ？　ハイ、そこのキミ答えて！

「ハイドライドの主人公！」

オー、イエー！　期待どおりの答えだぜベイベー。そんなワケで今月のお題は、泣く子も黙る『ハイドライド』だよーん。

あ、さてさて、今回ハイドライドを取り上げるということで、ひさびさにプレイしてみたんだけど……。

中世ヨーロッパの幻想的な雰囲気がタップリと出ていマース。

うむむ、やっぱり古くさい。ロールプレイング的要素は取ってつけたような程度だし、アクションはたんなる体当たりだ。なーんで昔はこんなのに熱中したんだろ？

ホーラ、ジムくんはこんな川の中だってスーイスイと歩けちゃうんデース。

ホーラ、諸悪の根源、人類の敵の魔王バラリスとだって戦っちゃいマース。

が、しかし、初めのうちは醒めた気分でタラタラやってたのに、これがなぜか遊び込むほどにのめり込むのめり込む。じつに心地よく遊べちゃうんだな。

ハイドライドはたんにアクションとロールプレイングをくっつけてオシマイ、という代物じゃない。アクションゲームはオモシロイし、ロールプレイングゲームだってオモシロイ。だったら、くっつけちまえばもっとオモシロイに違いあんめー、なーんて単純なモンではないのだ。遊びやすさを追究するために、双方のメンドクササを極限までとっぱらって、スッキリと仕上げたのが成功の鍵だろう。

今回、画面撮影してるときも、イジワルな謎解きに苦労させられつつ、そのつど「ここはナイトを５人倒して……」、「いやいや、十字架を消して川の水を抜くんだよ」ってな感じで大勢の人が昔を思い出しつつ盛り上がったもんだ。やっぱりハイドライドは名作なのである。

ちょっといい話

へーい、福見です。青校にはきちんと念校のアカを入れましょうね。というわけで今月から２部構成で校正を、ヒャーおもしろいダジャレ！　失礼しました。校正をお送りします。もうおわかりのかたもいらっしゃるかと存じますが、校正とは入稿した原稿の誤りを正すことです。

ではこの〝誤り〟にはどのようなものがあるでしょう。代表的なものには誤字脱字、字数オーバー（または足りない）、字間や行間の指定ミス、ビジュアル（イラスト、写真など）のズレやヌケといったところでしょうか。注意しなければいけないのは、各編集部には〝暗黙の了解〟としている表記法があるということです。Mマガでは、〝面白い〟や〝特に〟などはすべてひらがなで表記する、といったようにです。来月は図解入りで解説していきましょう。

●アパートに女の幽霊がでるので実家のママにそのことといったら、「またヘンなコトしてんじゃないの？」だって。

高ピョン クルブシ ゲヱセンの ふざけてます!

ちんこは、じゃなかった、こんちは。首周クルブシです。髪の脱色は後悔するのでよいこは真似しないようにね。今月は〝わたしの好きなゲーム〟と題して、これから話を進めていこうと思います。まずはゲヱセン上野に語っていただきましょう。

「わしは、『ぺんぎんくんWARS』が好きじゃよ。それも、『2』じゃなくて、最初のバージョンのほうが好きじゃよ。えーとねー、んーとねー、なんでかっていうとねー、ひ・み・つ。しかし、今日は特別だ。Mマガを読んでいるキミだけにそっと教えてあげよう。それは、何も考えなくてもできるゲームだからなのだ。何も考えないでボタンを押したり、ジョイスティックを左右に動かしたりするのはいいぞ。いわゆる、無我の境地ってやつだな。竹脇無我の親戚みたいなもんだ。まあ、悪く言えば廃人みたいだが、そういうのもたまにはよかろう。では、さようなら」

あ、帰っちゃった。忙しいからなあ、ゲヱセンは。ネットのシスオペやったり遊んだり笑ったりと、ほんとに忙しそうだなあ。まあ、いいや。

次は高ピョンに語っていただきましょうかね。では。

「近ごろとっても寒いですな。寒いと、朝、起きるのもつらいので、昼まで寝ていますな。でもよく考えると夏でも、昼まで寝ているので季節は関係ないですかな。高ピョンのお兄さんだよー。

私は本能のおもむくままというのが好きなので、眠くなくなるまで寝るというのがお気に入りなんですが、ゲームも気に入ると、飽きるまでやりますな。猿のようにやりますな。

そうそう昔、猿のようにやったゲームに『ミッドナイトビルディング』というのがありましたな。ウェイリミットというソフトハウスが作ったんですがね、ここのゲームはなかなかセンスがいいので好きでしたな。それと絵がキレイでしたな。アメリカのゲームみたいだったのも、よかったかもしんない。そんじゃーね」

そう言って高ピョンは夜のトバリに消えてゆきました。

先月も述べましたけど、ゲヱセンも高ピョンも（誌上では敬称を略してますけど、私にとってはふたりとも師匠的存在なのです)、ともに昔から市販のゲーム開発に携わってきている人たちです。今回そんな人たちに好きなゲームについて語ってもらった本当の意味をここでお教えしましょう。じつは、私を含むこの3人で、今までにないゲームを作ろうとしているのです。好きなゲームとは全然関係ないことになりますが。

私がアイデア考えて、高ピョンがプログラミングしてゲヱセンが音楽を作曲するというシステムになると思います。いいかげんな3人のことだから、どうなるかわからないけれど、とにかく、来月はその〝秘密のゲーム〟について解説していきましょう。

⬆あんまり顔を誌面に出さないゲヱセン。なにか悪いことでもしてるのか？

⬆RPGのシナリオも密かに考える首周。彼のことだから大したことないはず。

⬆〝謎のゲーム〟のひとつの構想ビジュアルれす。

●ヒマなので、マサチューセッツ工科大学の校歌を歌います。あああーあーあーあー、マサチューウー、セーツッこーおーかあだーいがーく。

ピエールのお料理教室

●わくわくチャーハン

めっきり寒くなってきましたね。こういうときはやっぱり鍋ものが恋しくなります。こんにちは、ピエールです。今月はそんな寒い冬の晩ご飯にピッタリのチャーハンをご紹介します。えっ、話がデタラメ？　いいんです。この料理はほかにも、MSXで遊んでいて徹夜になったときの夜食にもぴったりですのでお試しを。では材料です。

《材料》

- ごはん　丼2杯
- ピーマン 2個
- 卵 2個
- なめ茸 2分の1瓶
- マーガリン（バターでも可）適量
- ベーコン　1パック
- 中華風ドレッシング　適量
- タバスコ　適量

♂♀♂ これって2人用なの ♂♀♂

《作り方》

①ピーマンを軽く水洗いしてヘタと種を取り短冊切りに、ベーコンもあらかじめ一口大に切っておきましょう。
②温めたフライパンにバターを入れ、まんべんなく敷きます。
③卵を入れ、そりゃーもう、ぐちゃぐちゃにかき混ぜます。
④ピーマンとベーコンをダーッといれ、2分ほど炒めます。
⑤一度フライパンをおろし、ご飯を入れます。
⑥フライパンを火にかけ、こげないように中火でかき混ぜます。
⑦中華風ドレッシングとタバスコを入れ、ひたすらかき混ぜます。
⑧かき混ぜます。
⑨まだです。
⑩そろそろいいかな？　と思ったところで、なめ茸をふりかけるようにドサーッと入れ、弱火でかき混ぜます。
⑪なめ茸にはいろんな種類がありますが、どんなものでもいいです。
⑫1、2分したらできあがりです。お皿に盛っていただきましょう。
⑬あとかたづけもお忘れなく。

来月は〝うっふん焼きそば〟をお送りいたします。それでは。

《このゲームを買え》マイクロネットの『アウトロー水滸伝』がなかなかおもしろい。思わず仕事忘れたもんね。

アタマのラジオ体操第2

毎月、キミの知識と教養に挑戦するこのコーナー。今月は双子の縦長クロスを解いてもらいたい。レッツ、トライ!!

まず次のふたつのクロスワードを解きます。それぞれの2重枠に入った文字をならべてゲーム名を作り、そのゲームを発売したソフトハウス名を答えてください。いやー、ヒントが長くてわかりやすいでしょー。初心者向けですよ。

■Aのクロス

《タテのカギ》

1 髪が薄くてチョビひげのおじさんによく似合う(?)、足の短い下着。
2 セップンって、ココとココを重ねることなんだよね。ちょっとエッチ。
4 ———ヘルニア。
6 最近の歯ブラシはいろいろ改良されてるみたいですね。なかにはココが丸くなってるのもあるよね。

《ヨコのカギ》

1 シナリオはもちろんサウンド、グラフィックとすべてよし(と私は思う)。マイクロキャビンの大矢知社長も大喜びのアクションRPG。
3 電話が込み合いますので、○○○制限をいたします。
5 ボクの実家の風呂場は○○○張りです。ところどころハガれてるところもあるけど。
6 良妻○○○が理想ですよねえ。まあ、中学生や高校生のキミたちにはまだ関係ないですけど。
7 みそ煮とか、うまいよね。でもオレ、これ好きなんだけど、アニサキスが恐くて食えないんだよう。
8 「この耐火○○○は、ダイヤル錠とシリンダー錠のダブルロックで安心ですね」というテレビショッピングを観たことがあるんですけど。

■Bのクロス

《タテのカギ》

1 グレートブリテンおよび北部アイルランド連合王国のこと。UKとも書く。
2 『愛しのポンコちゃん』の作者、今井美保がこないだ行ってきた外国。
4 男は結婚したら、やっぱり亭主関白を望みますけど、そんなにうまくいかないんですよね。トホホ。
6 『マラヤの○○○』。おもしろいぞ。

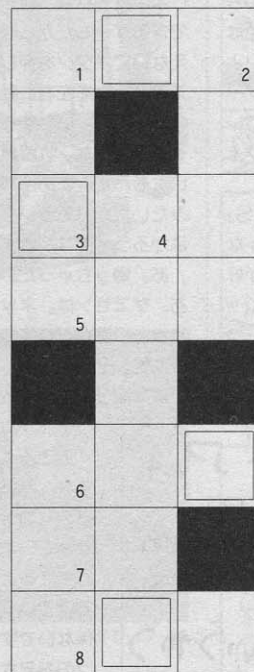
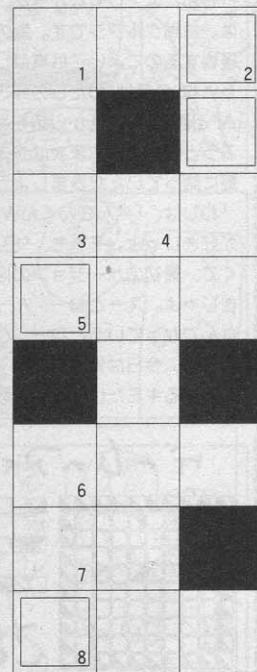
《ヨコのカギ》

1 日本ファルコムといえばコレ。最新作はよりアクション性が強くなった。主人公は髪が赤いぞ！　あれは地毛か、それとも染めたのか？
3 「ロンドン小林ってさ、原稿も書かないでフラフラしてるんだもん。バカだし。あいつの行動って、ちょっと○○○に苦しむよ」
5 あんまりナマイキな態度をとってたから、クラスのみんなに総○○○食っちゃった。
6 〽キミが一望むならー、と歌ったら、ファンは「○○○ー！」と叫びます。かなり古いですけど。
7 Mマガとかそういうやつの総称。簡単に考えてくださいな。
8 「あいつは空手と太極拳と英会話を習ってたそうだ。○○○に近づくと危険だ。しばらく様子を見よう」。

■Aのクロス

■Bのクロス

先月号の解答

どうです、わかりましたか？　クロスワード自体はさほど難しくなかったのではないかと思います。先月号での最大の問題は、"ぶた丸パンツというゲーム名が頭に思い浮かぶか"ですね。かなり昔のゲームですから。ま、最近何度か紹介もしたので、大丈夫でしょうけど。それで当選者の発表なんですけど、雑誌の進行上、この原稿を書いている時点では、まだ1通も解答が送られてきてません。とほほー。というわけで来月号で当選者の発表をいたしますです。首を長ーくして待っててくださいまし。

明日のゲームを変える企画

近未来 ゲーム思考空間

このコーナーでは、これからのありとあらゆるジャンルのゲームの将来を考えてしまいます。「こんなゲームがあったら楽しいのに」、というユーザーの欲求を根源とし、いままでのゲームにはなかった要素、または誰も思いつかなかったアイデアを出してみようというわけです。また、アイデアをビジュアル化するなど、読者やゲームを開発する人にわかりやすく解説。まさにソフトハウスはニンマリ、ユーザーはワクワクの企画なのです。

第1回のテーマは『現代、近未来のRPGにおける街のありかた』と題しまして話を進めていきましょう。RPGには必ずといっていいほどいくつかの街が存在し、そこには店があります。そこでキミはそんなRPGをプレイしていて、何か感じるものはなかったか？　来月は拡張して街のありかたを深く考えてみようと思っているのです。

編集部注：この企画おもしろいから、MSX画報じゃないところで連載しようか。画報でやるにはもったいないし。来月号をお楽しみにねえ。

⬆来月号では店に着目して考えてみる。

●初めて入った喫茶店でウエイトレスに「いつもの」って言ったら、ペキンダックが出てきてビックリしたぜ。うかつなことはできないよな。

文学ノススメ

連載小説：『青春の白球』(前編)
作：東京都　綾小路まどか

思えば今年の甲子園は、静岡県の県立バージニア工科大付属荒縄高校のためにあったといっても過言ではないだろう。今年で創立8年目のこの高校に野球部が出来たのが3年前。御手洗(みたらい)監督は、18人の選手たちのキラリと光る個性を引き出すことに成功したようである。キャプテン村松の強肩、エース犬岡の目の覚めるようなストレートと丁寧なあいさつ、そして主砲ヘンリーの暴力が中心となった全員野球で県内では負け知らずだ。チームが持つ団結力と高校球児らしい上体そらしで、全国のチームに圧勝。春夏連覇もうなずける。ミッチェル校長も「いやあ、鼻たーかだっかー」と自慢げに語る。先週行なわれた岡山の私立サブルミナル農業高校との練習試合でも、ヘンリーの左がさく烈、相手ピッチャー靴山のアゴをくだく一発を含む20安打で快勝している。プロ野球のスカウトマンの熱い視線を浴びながらも、毎日のびのびとした練習を消化している。

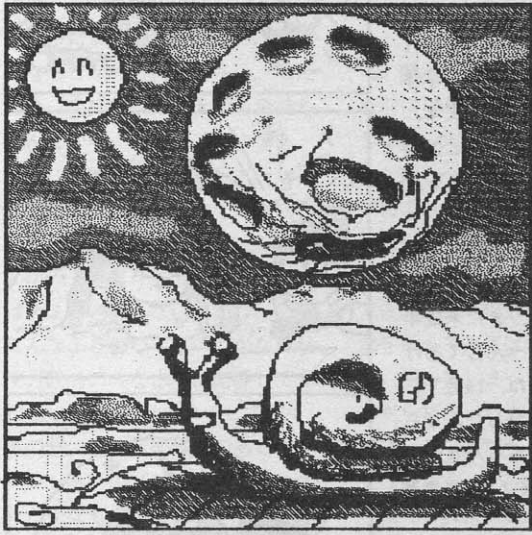
そんな荒縄高校野球部の活躍を支えるマネージャーの存在を忘れてはならない。駿河さちこ、荒縄高校2年タヌキモ組のかわいコちゃんだ。さちこは野球部の全国一を夢見て埼玉県立リンダ山本学園から編入、現在にいたっている。

マネージャーは彼女ひとり。部員のユニフォームの洗濯、身の回りの世話、フラダンスと大忙し。朝から晩まで眠るヒマもないほどだ。だから授業中ぐっすり睡眠をとる。そんな茶目っけたっぷりのさちこなのだが、ひとつ気になることがあった。明日練習試合する国立あからさま高校のキャプテン、へろ川はさちこの彼氏だったのだ。

※この物語はフィクションです。

おやすみ

『天使のGペン』と『娯楽の泉』は今月おやすみいたしました。どうもすみません。べつに休載したわけでないので、これからの各コーナーの展開にご期待ください。

みなさまから、企画のアイデアを随時募集しております。くだらないコーナーからとてもためになるコーナーまで、なんでもけっこうです。採用された人には、謝礼を差し上げます。なにかありましたら、お送りくださいまし。

今月の使用上の注意をよく読んでお使いください!!

平成元年もアッというまに終わり、気がついたらもう平成二年。あたりまえですけど。"光陰矢のごとし"なんていいますけど、まさしくそのとおりですね。みなさんの今年の抱負はなんですか？　私は"貯金をする"です。が、どうもダメ。パッパパッパと使ってしまって貯金どころではありません。江戸っ子の悲しさってとこですか。ところで私の実家、北海道では冬本番です。みかん食べながらMSXとか、鍋を食べながらMSXとか、いいですよね。モチを食べながらMSXもいいし、ホットミルクを飲みながらMSXっていうのもオツですね。この季節、とかく家にとじこもりがちだと思いますけど、たまには外に出て元気にMSXしてみませんか？　できないか。

有名な哲学者、ガッツ石松の名言集に"僕さー、ボクサーなの"ということわざがある。これは一見なんのへんてつもないダジャレのようだが、じつは深い。今の自分を確認する意識、人の心に笑いをふりまく精神、そしてけだるさ。MSX画報が求めているもののすべてが網羅されているのである。これからもっと楽しく、もっとおもしろく、そしてもっとためになるものをと日夜がんばっているのです。来月号もすごいから。ということで、今年もがんばりましょう。といってもこの原稿書いてるの、12月5日なんだよー。まいるね。

●昨夜、家の前で「オワ〜オワ〜！」という声がしたので、「猫かな？」と思ったら、赤ちゃんのけんかだった。

パンパカ大将

おたより万歳

筆不精の言いわけが、アンカレッジ経由で手紙を出したから、なんてーのは認めませんよ。住んでいるのは富山県でしょ！

飼い猫の目の前で中指を立てたら、指をなめてきた。

（静岡県　戸塚　義一）

♨ あー、ぎーちだー！　ひさしく連絡がなかったので心配だったぞ。あいかわらずヌケたイラストがいい味出してるね。『MSXよ！』がまだあった時代、よく彼の4コマ漫画を掲載しましたので、きっと読者のなかでも、「あの猿の！」とか「イースのネタのやつかあ」なんて思い出してる人もいるんじゃないかな。ところで彼は高校3年生。以前編集部に遊びにきたとき、東京の専門学校に入学するとかしないとか言ってたけど、あれからどうなったのかなあ。気になるから電話してみよっと。

もしもし、Mマガの田川です。

「ああー、どうも」

そういえば、前言ってた専門学校の話はどうなったの？

「決まりました。高田馬場にある専門学校で編集の勉強をします」

そうだよねえ、編集者への道を歩むんだもんねえ。で、Mマガで仕事したいとか言ってたでしょ？

「じつは今、履歴書を書いてたところだったんですよ」

……と、まあこんなふうに話は進みました。あと、漫画も今描いてるそうで、これまた楽しみです。

いきなり話は変わるけど飼い猫ってそうだよね。指を差し出すと、ニオイをかんだり指をなめたりするんだよね。でも、このイラストみたいな猫は、飼いたくないなあ。

ニボシと鰹ぶしとミルクとサバが好きなラメンちゃん

いっつもバカやってるみたいだけど、あなたたちは何を考えて生きてるんですか？

（群馬県　早坂　早苗）

♨ あたし、長い間こういうおはがきを待っていたような気がする。この“あなたたち”っていうのはMマガ編集部のことなんだろうけど、ほーんとにみんな何を考えて生きてるんだか、同僚のあたしにもさっぱりわかんないのよね。ラメン田川なんか、ここんとこ髪がすっかり金髪になっちゃって、後ろから見るとまるでフォリナーだし。本田は貧乏なくせに外車の新車買っていい気になってるし（でもね、多摩ナンバーなの）。中村は髪の毛立てて豹柄のスカートはいてて、菅沢はあい変わらずウハウハしてるしなぁ。なんてアブノーマルな人たち！　そこへいくとあたしなんかかわいいもんよ。恥らしい恥といえば、吉祥寺で酔っぱらって転んで3針縫ったことぐらいだもの。かわいいでしょ、ねっ。

ところで先月号の続報。念願かなって温泉に行ってきました。群馬県の四万温泉ってとこ。大正ロマネスク風呂ってのがあって、とってもヘンでおもしろかったよン。

温泉旅館の女将になりたい編集者

ぼくは字がへたです。でも、これがパンパカ大将にのると、活字になるんですね。ふっふっふ……悪筆がばれないぜ！

（山口県　増野　信路）

♨ ふっふっふ……おたがいさまだぜ。今はワープロで原稿を書いているから、編集部内の人間にも悪筆がばれない……だぜ。ではペンを持つとどんな字を書くのかといえば、力が抜けててバランスの取れない、そして書きながら字体が少しずつ変化する丸文字、まあ書道を習っていたとは誰も思わないような字である。ワープロは便利だなあ。

ホントは見せしめのためにはがきのまま載せてしまおうかとも思ったが、まだ未成年ってことでかんべんしてあげよう。よかったね、14歳で。6年たったらまたおたよりちょーだいね。もちろん直筆で。

悪筆だが筆マメな編集者

ログインでゲームが当たった。うれしい、うれしい、うれしいよ！　ややっ、しまった、ここはMSXマガジンだった。でもうれしいからいいや（勝手なやつです）。最近は本当に運があるとゆーか、しょーもないもんから（100円のおもちゃカードとか）高いもんまでいろいろ当たったなあ。よし、今度は景気づけに宝くじでも買おうかな（ビン

★イラストはこうします

えー、おかげさまでイラストが、ボチボチではありますが集まっております。で、その紹介方法なのですがパンパカ大将だけに留まらず、すばらしい作品はMSX画報の総責任者であるラメンと相談して、MSX画報のどこかに載せることにします。ラメンが「いやん」と言えばそれまでですが。

もちろんこのページでも扱わせていただきますし、今月のぎーちくんのように、イラストごとおたよりを載せてしまう、なんてこともありえるわけで、みなさんがんばってくださいませ。

いまのところ、細い線でキレイに描いてくれたものと耳にペンを突っ込んで描いたようなものが集まってます。極端だなあ。

ボーだから10枚しか買えないけどさ……)。しかしいっつも出してるファミ通はどーして当たらんのだろー？　（大阪府　今荘　和枝）

♨ ちぇ、その運の良さを分けてちょーだいよ。だけどね、宝くじはどうかなあ。私は当たったことないぞ。1回しか買ったことないけど。しかも私の知っている人で当たったことのある人って、みーんなもとから金持ちが多い。やだなあ、金持ちはどこまでも金持ちなんだから。間違ってるよなあ。

と、いいながらもビンボーな私はビンボー人らしい物なら何回か当たったことがあります。雑誌なんかのプレゼントって、基本的にはあまり応募しないけどね。あ、こんなこと書いていいのかな。Mマガ読者のみなさんは応募してくださいねー(とフォローしておく)。その昔、ある音楽雑誌であるミュージシャンのグッズの詰め合わせみたいなものをプレゼントっつーことで応募したのです。やったー、当たったー、と喜んで開けたら3人分入っていて……。そのときは、ほかに応募した人がいなかったんだと思ってそのミュージシャンに同情してしまい素直に喜べなかったけれど、ありゃー、やっぱミスでしょう。3名さまにプレゼントって書いてあったもんなあ。3人ぐらい応募するよなあ。

話がみすぼらしいほうへいってしまいましたが、宝くじが当たったあかつきにはMマガにおいしいものでも送ってください。もし私が当たったら？　誰にもおしえませんよ、そんなうれしーこと。ひとりでうっしっし、だもの。

借金でうっしっしの編集者

明日は断水。困っちゃうなあ、まったくもう。
（北海道　宮本　哲也）

♨ 断水かあ。するとアレでしょ、直前になると水を汲んでおくんでしょ。しかもたくさん。それで、断水が終わってみると、だいたい水があまっちゃって捨てるんだよね。「母さん、ちょっとおおげさだったようだね、はっはっは」とか言ってさ。いっそ何も用意しないで断水を迎えてみてはどーでしょ。結局、困ってしまって「母さん、どうやら甘かったようだね、はっはっは」となるだろうけど。断水の間は昼だろーが夜だろーがひたすら寝ていればいいか。会社も学校もみんなで休んじゃえよ。

といいつつ、今晩、うちはにごり水です。これはホントの話。断水にはならないけど朝まで水がにごるのです。だからとっとと原稿書いて、とっとと帰って、とっととおフロに入って、そしてとっとと寝たい。ああっ、歯もみがかなきゃいけない。コンタクトレンズも洗って、ええっとそれから、あ、私もう帰ります、さようなら。

臨機応変とは無縁の編集者

だいま、貧血で入院中です。編集部のAB型の人、よかったら血をくれませんか？（兵庫県　堀田　忠雄）

♨ いやーん、編集部でAB型なのは私、つまり菅沢とロンドン小林でしょ、それから生まれてこのかた貧血をおこしたことがない進行担当の高橋でーす。でも一番AB型らしいのは、もちろん、うふーん、あたしです。くねくねくね。

あー、疲れた。ホントは菅沢は出張で留守なのです。だから菅沢の原稿をマネしてみたんだけど、色気とは無縁の私には書けませーん。でも、せっかくだからもう少し続けてみようかな。

それでねっ、AB型ってヘンな人が多いっていわれてるけど、そんなことないのよん、あはーん。ロンドンや高橋さんはAB型の中でも異質なの。本当は私みたいにいつも理知的で、それで、やーん、ばかーん、照れちゃうわん。

もーダメだ。ワープロ打つ手が拒否反応を示している。これ以上、お色気原稿は書けそうにありません。早く菅沢本人が帰ってこないかな。

偽装原稿が好きな編集者

♨ ただいま……なによ、これっ！　**出張帰りの菅沢**

のんきな父さん
No.18974148◎　桜玉吉

こねこ
かって
いい？

あんたと
ひき変え
なら可。

あなた、
とうちゃーん

外は寒く、編集部の中は暖房が効きすぎて暑いっ。だから、みんなコートを脱ぐと半袖で、おやつにはアイスクリームを食べます。うそです。うそじゃない人もいます。ホントです。本当じゃないことをうそといいます。なんだかよくわかりません。

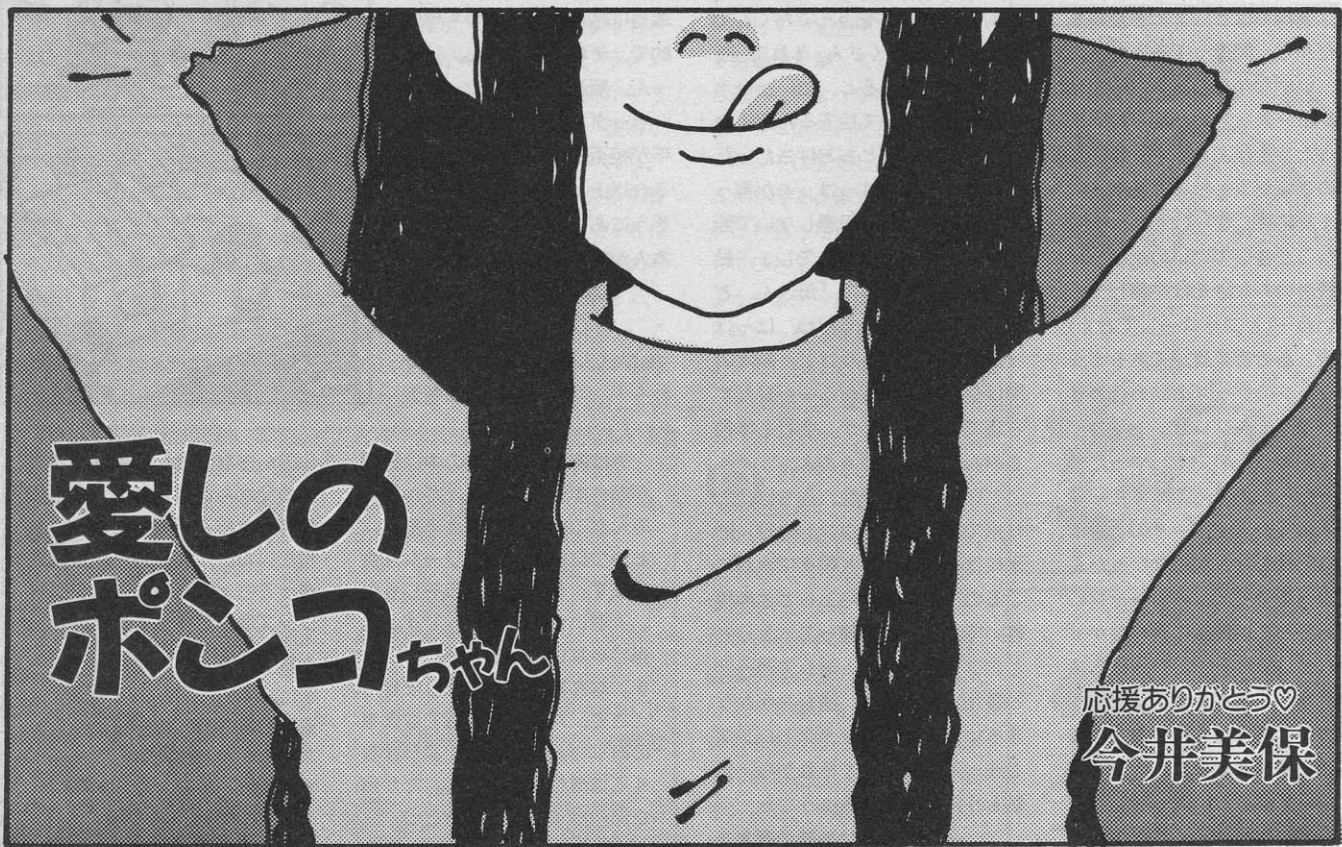
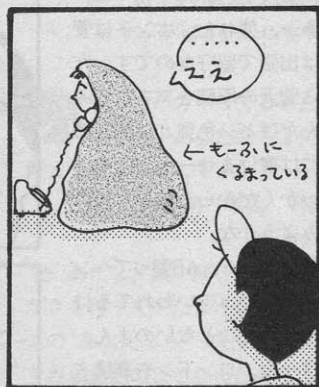
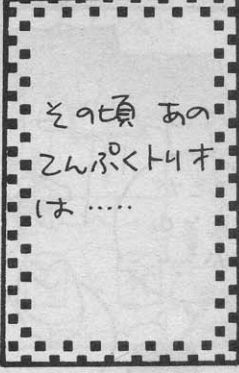
さて、パンパカ大将では読者のみなさんからのおたよりがなくては成り立ちません。だから、さあ、今すぐペンを持とう。

のんきな父さんは絶好調です。この父さんと戦えるような企画があったらご一報ください。おねがいね。イラストもひき続き送ってちょーだい。コンタクトレンズ磨いて待ってます。

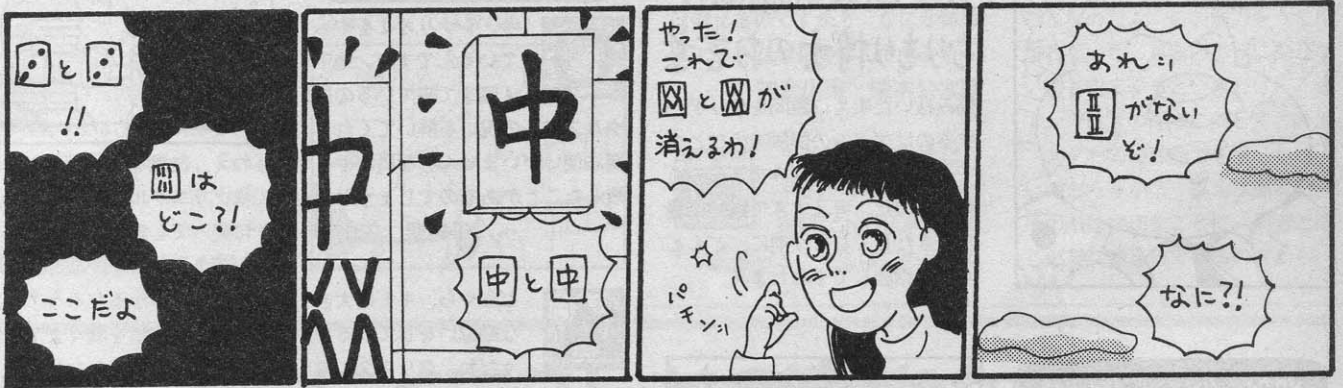
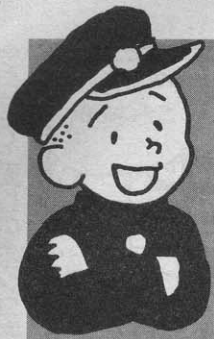
〈あて先〉
〒107-24
東京都港区南青山6-11-1
スリーエフ南青山ビル
㈱アスキー　MSXマガジン編集部
パンパカ大将でおます係

愛しのポンコちゃん

応援ありがとう♡

今井美保

今月のポンコちゃんはオールスターキャストでお送りいたします。それにはわけがあるんです。それは……。

※この物語はフィクションです。

ここが
光ヶ山
か……
さて
財宝の
かくし場所
は…
バラ
バラ
バラ
バラ
バーーン
ゲッ
これは…
親分
『上海』
でっせ
その
大阪商人
はやめろ
しかし これは
『上海』にして『上海』
にあらず……
『上海Ⅱ』
アルよ!!
ムッ
誰だっ
親分
あぶない!
お、
お前は…
この声この顔
このベンパツ
忘れたアルか
ふふふ
上海帰りの
リル!!
安直
だが
そう
アル
私、この
光ヶ山
守るため
帰ってきた
これ とかなきゃ
財宝出ない
アルよ
お前に
とけるか
な？
この新しく
よみがえった
『上海Ⅱ』
キキ？
猿の陣
!!
ムムム…
オーホホホホ
バラ
バラ
バラ
ハッ
その声
は…?!
よろしかっ
たら
お手伝い
してよ!
ポンコ
ちゃん!
7:3で
力を借す
わよ
私が7
あなたが3
別に
いらない
5:5で
いいわ!
それに
うな重を
つけるわ
バラ
バラ
バラ
……

今月号で『愛しのポンコちゃん』は終わりです。長い間のご愛読ありがとうございました。

全国の少年少女の悩みに答えるコーナーだ！

MSX人生相談

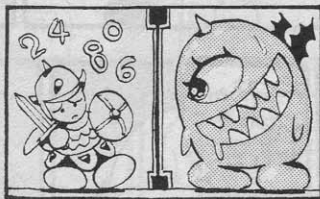
人生相談御指南役 もりもり博士のお言葉

悩み抜いたすえに難問をクリアーするのはゲームの醍醐味のひとつであるが、あまり悩みすぎるのも考えものだ。考えすぎて精神に異常をきたしてしまう前に、どんどん私に相談してくれたまえ。

マイト・アンド・マジック・ブックII

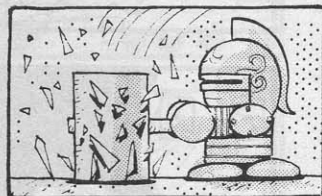
魔法使いのプラスクエストなんですけど、アクセスコードがまったくわかりません。アルファベットの順序を逆にしたり、数字を足し合わせたりしたんですけど、何回やってもスタート地点に戻されてしまうんです。僕の頭が悪すぎるんでしょーか？　お願いです、解き方を教えてください。

岐阜県　田村雅進

ふむふむ、相当困っているようだね。この謎解きは、このゲームの最大の難関で、ここではまっている人はキミのほかにもたくさんいるはずだ。では、いきなりだが答えを教えてあげることにしよう。初めは善の要塞に入ろう。アクセスコードを入力するときは、囚人に向かって右側から答えるようにしなくてはだめだよ。ここの右側のアクセスコードは、〝2246612〟。左側は〝IFDA〟だ。次は悪の要塞。ここもさっきと同じく右側から答えるのだ。そのコードは〝25〟、左側は〝35〟になる。どうしてこういう答えになるのかはキミ自身で考えてみようね。

ローグ・アライアンス

今、シナリオ2をやっているんですが、地下4階まで来ているのに、クリスタルの呪いを解いてくれる魔法使いがいません。なにかやり残したことがあるのでしょうか？

千葉県　佐山勝

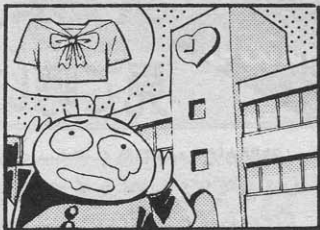
どうやら、キミは大きな勘違いをしているようだね。クリスタルの呪いを解く方法を、誰か偉大な魔法使いに頼むものだと思い込んでしまったわけだ。まあ、そう思うのも無理はない。一般的にRPGで呪いを解くのは、寺院の僧侶の仕事だからね。このゲームのやり方のほうが少し変わっているんだろうねえ。結論を先に言うと、ここではクリスタルを破壊するか、誰かに売ってしまえば呪いを解くことができるのだよ。ここまで教えればあとはわかるだろう？　キミはこの地下4階を隅々まで探索しているはずだね。となればもちろん、落とし穴の先にある謎のアイテムショップとか、地震発生装置とか、大きな岩の乗った危なげな棚なんかを見つけただろう？　おっと、それ以上言うなって？　失礼、ちょっとおせっかいがすぎたようだね。

このコーナーでは皆様からの質問を募集しております。「ここでズーッとツマッてしまってます」とか、「ここからどうしていいのかわかりません」といったゲームに関する質問をお待ちしてます。また、ゲーム以外のソフトに関する質問、ハードについての質問でもけっこうです。もりもり博士がスパッとお答えします。

悩める者よ はがきを送れ!!

ポッキー

すけべソフトなんて聞きにくいんですけど、ポッキーで先に進めなくて困っています。あんなことや、こんなこともしたい僕としては、校舎の中に入ってみたいのですが、どこに行っても邪魔されて入ることができません。いったいどうすればいいのでしょうか？

埼玉県　香川三智也

すけべソフトだからといって恥ずかしがることはないんだよ。キミぐらいの男の子だったら、こういうものに興味を持って当たり前、おどおどせずに堂々とやりなさい。さて、質問の件についてお答えするとしよう。まず、校舎に入る場所だが、これはズバリ本館横の階段を使って入るのだ。しかし、知っての通りすんなりとあがらせてはくれない。ここを通過するためにはメガネを渡す必要があるのだ。しかも、このメガネを取るためにさらにアイテムが少々必要なのだよ。そのアイテムとは、セーラー服、ハシゴ、男子学生服、しびれ薬入りの肉まんの4つだ。どこで手に入れるかは言わないけれど、この順番でなくては取れないからね。

カオスエンジェルス

4階にいる忍者が倒せません。最初は、自分がまだ弱すぎるのかなぁ？　と思い、レベルを上げては再挑戦していたんですが、どうやら原因はそれではないみたいなんです。扇子を使ってみたり、そのほかいろいろやってみたんですが、どうやっても首をはねられて死んでしまいます。いったいどうやれば倒せるのですか？　なにか特殊なアイテムが必要なんですか？

神奈川県　栗本公太郎

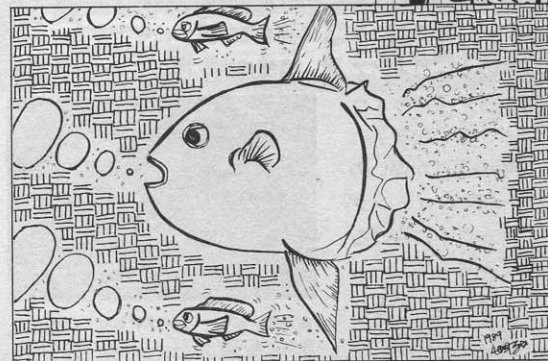
この忍者の倒し方は、キミが考えているほど複雑なものじゃないんだよ。きっと、キミはこのゲームの重要な特徴を忘れているんだよ。このゲームの最大の特徴はカワイイ女の子たちと戯れること……。ゴホン、いや、そうではなく、モンスターの能力を身につけられることなのだよ。この能力をうまく使わないと、忍者のように倒せない敵も出てくるというわけだ。さて、ではこの忍者に対してどのモンスターの特殊能力を用いればよいのだろうか？　答えは簡単だ。その敵は親切なことに、忍者と同じ部屋に棲息しているのだから。

質問と同時にイラストも大募集中なのだ!!

イラストで名をあげろ

⬅最近、こういう画風が流行っているのだろうか？　三重県、高橋総一の作品だ。

⬇福岡県、上田基樹の『アレスタ２』だ。本人も気づいているけど、アレスタのつづりが違うぞ！

⬇「まん中のスペースはマンボウ」というタイトルだ。横浜市、櫛田ナム子の作品。

➡京都府、大田一弥の作品だ。こういったのもまぁ、たまにはいいでしょ。

あて先

〒107-24 東京都港区南青山6-11-1
スリーエフ南青山ビル
(株)アスキー MSXマガジン編集部
月刊MSX画報 人生相談係

MSXゲーム指南

技あり一本

あっというまに平成2年ですね。キミはどんな年末年始を過ごしましたか。コタツに入ってMSXとか、かまくらの中でMSXとか、いいですよね。かまくらはあまりよくないですけど。とかく家にとじこもりがちですが、たまには外でMSXしようね(ハズしたボケの例)。

一本 アレスタ2
キミは鬼に勝てるかな?

縦スクロールシューティングゲームといえば、そうですね、『アレスタ2』です。前作もかなりすごかったけど、さすが"2"がついてるだけあって、グラフィックはリアルだしサウンドはイカしてるしでもうメロメロ〜。外国の映画だと"2"がついてるのって、前作よりヘボいのがほとんどだけどね。アレスタ2を見習ってほしいな〜と、私は思うのです。

くだらない話はそれくらいにして、本題の技にまいりましょうか。やり方はいたって簡単。[SELECT]キーを押しながらディスク2か3を立ち上げるだけ！ なんとミュージック&サウンドモードにレベルセレクトができるのだあ。

このミュージック&サウンドモードはカーソルキーの左右で曲番号を変え、[SHIFT]キーで曲を鳴らします。レベルセレクトはカーソルキーの上下で人、神、鬼のどれかを選択し、ミュージックナンバーを0にするとゲームが始まります。ぜひキミも一度は鬼でプレイしてみて。敵はカタいわ弾は多いわで超ムズ。「もう余裕でクリアーできるよ！」というプレイヤーへの挑戦状ともいうべきこの隠し技。キミは受けてたつかな?

情報提供：宮城県　音羽進

⬆難しすぎて、オレの腕じゃ、だめだー。

➡ほーらほらほら。上にはミュージック&サウンドモード、下にはレベルセレクトが。心を"鬼"にしろよー。

技あり プロ野球ファミリースタジアム
見て聴いて楽しんで!!

時間がないので急ぐぞ！ カーソルをペナントレースかエディットに合わせて、[SELECT]キーを押しながらスペースキーを押してみてくれ。ペナントレースのときはミュージックモードになるぞ。カーソルキーの左右で選択して、スペースキーで演奏だ。また、エディットのときにはチームデータ表が表われる。スペースキーでチームが変わるのだ。[ESC]キーでタイトルに戻るから、キミもレッツトライだ。ふー、間にあった。

情報提供：和歌山県　沢田宗嗣

⬆これがチームデータ表だ。これをチームエディットの参考にしてみよう。

⬆これがサウンドモード。シンプルな画面ですね。でも音はかなりハデなのだ。

有効 プロ野球ファミリースタジアム
タイミングが命なのです

ファミスタっておもしろいなあ。けっこう大味だけど、そこがウケてるみたいだよね。ところでファミスタをプレイしていて、ちょっと気になったこと、ないかな?……そう！ 野手の送球が遅いのだ。絶対アウトっぽいタイミングなのに、いざファーストに投げると山ナリの送球しちゃって、セーフになることもしばしば。でも、あわてない！ 投げたい方向のカーソルキーとスペースキーを同時に押してみれ。ねっ！

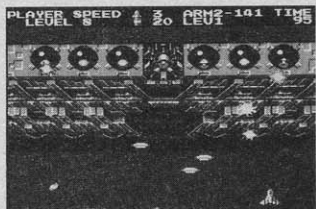
情報提供：神奈川県　長谷川正

⬆2塁にビシッと送球するセカンド。試合はテキパキとプレイしたいものですね。

有効 アレスタ2 肩で風切るオレのマシン

シューティングゲームで、敵がたくさん出てきて全体的なスピードが遅くなるときってあるよね。あたりまえだけど自機のスピードまでもスローになっちゃうから、いや～んなんだよね。てやんでい。

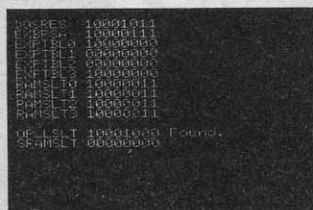
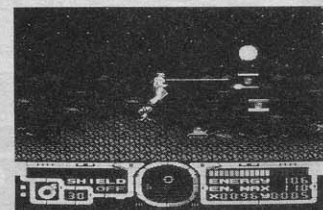
そんなアナタにグッドニュース。STOPキーを押してポーズをかけてみましょう。すると左上にスピードレベルと書いてあるではないですか。そこの数字をカーソルキーで変えると、なんと自機のスピードを速くすることができるのです。

情報提供：大阪府　横浦岳史

⬆SELECTキーを押しながらカーソルキーで画面補正もできちゃうんだよーん。

効果 ファイアーホーク ワシにはよーわからんです

世の中にはミステリアスなものが多すぎる。ピラミッドやストーンヘンジ、バミューダトライアングルなど世界各地に謎を秘めた物体が存在している。これから紹介するものも、また謎を秘めている。SELECTキーを押しながら『ファイアーホーク』を立ち上げてみていただきたい。どうです、驚きと恐怖を体験いただけましたか？

これは各業界で話題になっている、怪文書のひとつだ。キミはこれを解読できるかな？

情報提供：群馬県　山田修二

⬆これが謎の文字。意味ありげだが、ちゃーんと意味がある。あたりまえだけど。

⬆あの文字はソフトやハードに詳しい人なら、すぐ意味がわかるみたいですよ。

効果 プロ野球ファミリースタジアム ボールが自我に目覚めた

ファミスタは隠し技の宝庫だという噂を聞くんだよね。とにかく以下の技を見てちょーだいな。

ゲーム中、キャッチャーに球を持たせ、ホームベース以外の塁に移動させる。そしてホームベースに送球するのだ。するとバックネットに当たった球はズンズンとホームベースに近づいてくるではないか！　また、ペナントレースモードでいきなりコンティニューすると、すべてGチームになってしまうのだ。ほかにもあるようだね。

情報提供：愛知県　遠藤健児

⬆ほらほら、キャッチャーの背後に忍び寄る白い影。何者？　ボールですよ。

PENNANT RACE

	TEAM	CONTROL		かち	まけ
1	G	YOU	COM	0	0
1	G	YOU	COM	0	0
1	G	YOU	COM	0	0
1	G	YOU	COM	0	0
1	G	YOU	COM	0	0
1	G	YOU	COM	0	0

しあいすう　0/130

PASS WORD

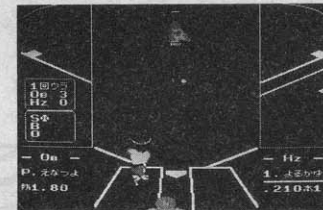
ゆAAAAAAA AAAAAAAあ

⬆ほらね、全部Gチームになってしまうのですよ。意図的にこうしたのかなあ。

教育的指導 プロ野球ファミリースタジアム そこまでして勝ちたいか

たしかにスポーツにしろゲームにしろ、負けるのってイヤだよね。だからといってインチキまでして勝とうと思うかい？　とにかくこの技を見てちょうだいよ。

じつは1Pモードのとき、コンピュータ側の選手を操作することができるというのだ。ということは、プレイヤーが守備のときにシフトキーを押しっぱなしにしておけば、相手チームはずっとバットを振り切ったまま。つまり、全員三振にできるわけ。でも、……ねぇ

情報提供：宮城県　桜井康司

⬆へっへっへ、これで勝てるぜ。みんな、こうしてやろう！　む……むなしい。

キミも有段者をめざせ!

このコーナーではMSXゲームのウラ技、攻略法、マップ、イラスト、その他なんでも募集しているのだ。誌面に採用された人には全員、1000円分相当の全国共通図書券をプレゼント。また、技の切れ味に応じて、一本(5点)、技あり(3点)、有効(2点)、効果(1点)、教育的指導(－1点)のランクに分けられ、それぞれの点数が加算される。5点とったあかつきには有段者とみなされ、市販のゲームソフトの中から好きなものを1本プレゼントする。最近、ちょっとパワー不足なので、みんなも腰に力を入れてがんばってクレパス。

はがきの書き方

グラディウス2

第2スロットにQバートを差す！

ゲーム中F1でポーズをかける

① フル・パワーアップ　LARS18TH ↲(リターン)

② ステージスキップ　NEMESIS ↲

③ 一定時間無敵　METALION ↲

と入力し、F1でポーズを解除！

●パロディウス1本ちょーだい！

〒107-24 東京都港区南青山6-11-1

青山太郎　03-486-1824

107-24

東京都港区南青山6-11-1

スリーエフ南青山ビル

(株)アスキー

MSXマガジン編集部

『技あり一本』係

ガスコン金矢と千倉真理の おもしろネットワーク NET WORK

パソコン通信は、いろいろな人とのコミュニケーションができるところが最高の楽しみだよね。パソコン通信に必要な機材をそろえて、安心してネットワークへアクセスできるようになったら、どんどん仲間を作ってしまおう。そこで今回は、社交術〝読む〞、〝書く〞の話なのだ。

しっかり読んで気楽に書く!!

相手の気持ちを考えて読もう!!

パソコン通信の社交術といっても、これが完璧というものはない。しかし、いくつかの注意したい点があるので、今月はそのへんを紹介していこう。

さて、もしキミが初めてパソコン通信に挑戦する場合だ。この場合は、まず出版社などが運営している〝無料のネットワーク〞にアクセスして、ネットの使い方を憶えよう。ネットによってコマンドなどの操作環境は違うけど、ひとつのネットの使い方がわかると、他のネットにアクセスした場合でも慌てなくて済むぞ。

少しパソコン通信になれてきたら、〝ダウンロード〞と〝アップロード〞のしかたをマスターしよう。これは電話料金の節約になるばかりでなく、結果的にネットの情報をじっくり読んだり、書いたりすることになる。電話料金の請求が心配であわてて読み書きしては、まともなコミュニケーションなんかできっこないからね。

そこで、ダウンロードしたものをどのように〝読む〞か、アップロードするためにどのように〝書く〞か、そのふたつが、今月のテーマ。

パソコン通信の一番のおもしろさは、一度に多くの人に接することができること。誰かに直接会って話そうとすると、1日で会える人数はたかがしれているよね。ところが大きなネットだと、もう信じられないくらいの人がいて、情報を交換しあっている。

```
ようこそ、お湯ネットへ!!          MSXマガジン編集部
================================================
〈 電子掲示板 〉
[B]  番頭報告・インターネット      [R]  会議室
[G]  SIG                          [P]  PDSライブラリ
------------------------------------------------
[A]* オートダウンロード            [N]* 新規書き込みの探索
[X]  全ボードの探索                [M]  電子メール
[W]  アクセス確認                  [C]  SYSOP とチャット
[H]  加盟ネット一覧                [U]* ユーザー情報
[I]  お知らせ                      [E]  終了
================================================
 お湯ネットに書き込まれた情報の著作権は作者に帰属しますが、
その使用に関しては、MSXマガジン編集部が、MSXマガジン
ならびに、いかなるメディアにでも使用できるものとします。
                                           1989.11
================================================
★初めてアクセスされる方は、メインメニューの[I]お知らせと、
 [H]加盟ネット一覧をご覧ください。
```

⇧読むことは書くことへの第一歩。あれもこれもと、いろいろな電子掲示板を読むことをやめて、どれかにしぼろうね。

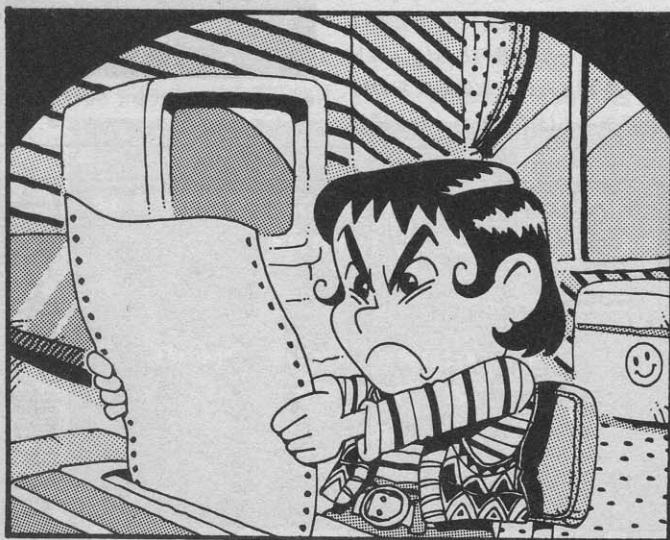
ただ、パソコン通信にも弱点がある。それは、直接会って話すようには、お互いの気持ちが通じないことだね。また、その弱点を軽く考えていると、いつしか誤解を招いてしまい、気がついたときには、お互い気まずくなってしまうなんてことも起こり得るぞ。

だからパソコン通信の長所を活かし、短所を補うためにも、〝しっかり読み、しっかり書く〞ことが大切だ。

まず、しっかり読むということはどういうことだろうか。

ひとつの書き込みを何度も読み返すことが大切。でも、案外内容が理解できなかったりするわけ。それは、話の脈絡を把握せずに途中から読んだりするからだぞ。理解できなくて困ったときには、その書き込みの前後を読んでみよう。

世の中の移り変わりが早いのと同じくパソコン通信の世界も、日々新しい書き込みがされてどんどん変化していく。だから、何度も読み返して理解を深めようとするだけでなく、いろいろと工夫することが大切。たとえば、ひとりの人に注目する。その人のプロフィールが紹介されているならそれを参考にしながら、流れを追って過去の書き込みを読んでみる。そうして、その人のことがわかってきたら、直接電子メールを送ったりして親しくなるといいね。ネットの友人は心強い存在だから、ぜひとも作りたいものだ。

内容を深く読めれば、〝相手の気持ちを考えて読める〞ことにつながる。そうして、パソコン通信のコミュニケーションを育ててほしい。

素直な気持ちで書けばいいのだ

パソコン通信を本当に楽しもうと思ったら、電子掲示板を読むだけでなく、書き込みしなくちゃね。ボードに何か書いて、それにたいするレス（レスポンスの略で、返事の意味）をもらったときには、とても感激するものだ。

パソコン通信を始めたばかりの人には、〝読む〞ことにくらべて、〝書く〞ということに少し抵抗があるのは当然。読むだけなら自分の好きなように感じるままでいいが、書くこととなると、書いた内容がどのように受けとられるかが気になってくるもの。でも、あまり神経質になることはない。ネットの先輩たちは、読むだけの人より、書いてくれる人を歓迎してくれる。だから、掲示板で活躍しているグループへ、参加の気持ちを書き込んで仲間に入れてもらおう！

だけど、先輩たちに甘えてばかりではいけないぞ。そこで、書き込む前にこれだけは注意してほしいことがある。それは、〝書式〞だ。書式とは決まった書き方のことだけど、そんなに堅苦しく考える必要はない。ただ、一目で読めるように、見やすくすればいいだけの問題だ。

MSXでパソコン通信をしている人の中には、モニターにテレビを使用している人もいるはずだよね。ゲームをするには、モニターがテレビでもあまり気にならない。でも、文字を表示させるとなると、ちょっと読みづらいものになってしまう。テレビで、インターレスモードの1行あたり40字の漢字を表示させることは、すこしつらい。だから、そういう人のことを考えて、1行あたり32字で書き込んであげよう。

たとえば、1行おきにスペースを入れたりするのは、とても親切だね。でも、1行あたり32字の設定を忘れてしまって、40字以上のところに改行が入っているものを書き込んでしまうと、32字設定で通信画面を見ている人に、乱雑な文書を読ませてしまうことになってしまうから気をつけようね。とくに、MSXを使用しているネットワーカーがいるネットでは、注意したいことがらだぞ。

すべてのネットワーカー共通な書式としては、文書を四角くすること。文書を四角くすると聞くだけだと意味不明だけど、ようは、行頭と行末をそろえるだけのことだ。こうすると、かなり見ためがよくなる。また、各文のまとまりごとに、さらにスペースを入れてあげると、読みやすさはグッとあがる。また、自分の書いた文が長くなったときには、文の初めに全部の行数を明記することもおすすめしたいね。

このような書式を守りながら、いろいろと考えて、自分なりの書式(スタイル)をつくることができる。自分の文書を、アイデアに富んだ書式で書き込みすることは、

自分の個性をアピールすることになるぞ。

というわけで、〝書式〞が大切なことはわかったと思う。しかし、〝書く〞こととは、書式を大切にするだけでいいわけではない。書き込む内容をどのようにしたらいいか結構悩むもの。基本的には、素直な気持ちで書くだけで十分。誰かの書き込みをしっかり読んで感じたことを、なるべくわかりやすく書くようにするといいのだ。

また、自分のわからないことを聞いてみるのもいい。ただそのあとで、返事がもらえなかったからって、不満を言ったり、返事の催促だけはやめようね。

それに、身の回りで起きたことをサラサラと書くのも結構いいものだ。そういう文書は、読んでいる人をホノボノとさせるからね。

書式を大切にし、素直な気持ちで書けば、パソコン通信の人気者に必ずなれるはず。そして、いつも初心を忘れず、後輩たちに親切なネットワーカーになってね。

00007 89/10/07 10:36:43 SYSOP　　近況報告（OYUNET 1989/10/07）

お湯ネットからの報告

　最近、お湯ネットのフリートークでは、いかに電話代を節約するかという話題がでています。ネットワーカーにとって、電話代というのは切実な悩みなんですよね。ダウンロードとアップロードを徹底することは有効な手段ですが、この他に、ノートなどに、そのつど、アクセスした時間をメモしておく、ということを実践している人もいるようです。また、電話代を節約するため、というより電話代のかからない、NTTやイベント会場のショウ・ブースからアクセスする、といった過激な方法もありました。

　遠距離の場合は、第2電電などのNTT以外の回線を使うという手もありますが、アクセスポイントを持たない草の根ネットの場合、いずれにしても、電話代節約の決定打を見つけるのは難しいですね。網元さん組合インターネットが、電話代節約という面で少しでも役に立ってくれるようになれば、うれしいのですが・・・。

1989/10/07 お湯ネット広報担当：がすこん

番号：日 付：時 間：送信者：タイトル
00008 89/10/07 10:38:24 SYSOP　　アクセスカードの提案（OYUNET 1989/10/07）

⬆これが、正統派の〝四角い文書〞だぞ。これなら、ファイルをプリンタに打ちだせば、立派な書類になる。

00005 89/11/22 20:24:33 HIDEKUN　DNS（埼玉）です

所在地　　埼玉県入間市
運営時間　PM10：00～AM7：00
回線番号　0429-65-2900

DNS会員規約

1．みんななかよく！

宣伝者　ブルーツリー企画

⬆ネットの紹介も、こんな風にすると楽しそうに見える。だからオリジナルの書式で文書をつくりたいね。

それは、なんとも・・・・。はっきり、こ
あっ改行しちゃった。

　　はっきりいって、ヌムだよね。ところで、今日の試合はみましたか。とんでも
プレイがつづいたね。
　ありゃま、今、テレビがすごいぞ。
とにかく、どどっと、そのテレビを見て、ハッキリお答えしたい。

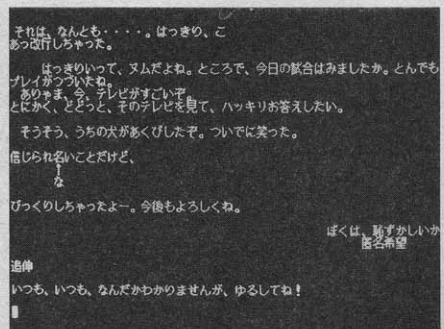
　そうそう、うちの犬があくびしたぞ。ついでに笑った。

信じられ名いことだけど、
　　　↑
　　　な

びっくりしちゃったよー。今後もよろしくね。

ぼくは、恥ずかしいか
匿名希望

追伸

いつも、いつも、なんだかわかりませんが、ゆるしてね！

⬆ちょっと困る例を作ってみたぞ。内容の意味が不明な上に、こんな書き方は、読む人を困らせるだけなのだ。

チャット DE デート

真理の部屋 第10回

神戸編

神戸に行きたくてSCCにアクセスしたのか、SCCがおもしろかったから神戸に行きたくなったのか。ま、カタイことといわずに、読んでください。最近、なにかと話題になる神戸にドーンとそびえる"星電社"。SCCのシスオペさんとのチャットから物語が……。

```
[真理]やっぱり、食べものでは、たこ焼きが一番?
[やまとや] たこやきはね、三宮から元町よりの"たちばな"がいいでしょう。げ、標準語つかってもた。
[TOMCAT] あそこおいしいね。
[ KAZ ] ちなみに"たちばな"はスナックから注文できます。でも、やっぱり、明石じゃない? あそこだったら汚い店で旨いとこある。
[NAO] みんな、関西弁なってにゃ〜い。
[真理] あと、ほかに、デートコースのおすすめは?
[ KAZ ] 裏六甲でしょうな。
[真理] 裏六甲?
[ KAZ ] 上から下までホテルです
[真理] もう、わけわからない。
[ KAZ ] あと北野町。六甲の 夜景。 きわめつけは 神戸牛ですな。
[NAO] 夜景は最高ですよ。
[やまとや] せやね。六甲の夜景はええねぇ。
[ Lucky ] 真理さん夜景見にいきましょか?
[NAO] それに六甲のおいしい水もありまんな〜。
[真理] 六甲の水でお風呂入る?
[NAO] でも六甲の水なんて飲みませんな〜。
[真理]じゃ、最後に、このネットのいいところを教えてください。
[ KAZ ] やっぱり親切なシスオペさんを中心にしたアットホームな雰囲気ですな。
[ Lucky ] 自分で言うたはる。
[やまとや] わろたれ。
```

⬆「精いっぱい神戸弁を使ってね」と変なお願いをしたチャット。

[真理] 中継ふうに始めようかな。神戸、SCCネットのシスオペの松本一志さーん、聞こえますか?

[KAZ] こんにちは。

[真理] わ、うれしい! 初めまして。よろしくお願いします。まずはSCCネットの名前の説明をしてください。

[KAZ] SEIDEN COMPUTER CLUBの頭文字です。昭和60年の11月から開始しました。

[真理] BBSとしては、早くから始めているんですよね。

[KAZ] PC-VANやアスキーネットもオープンしていなかったから、大変不安定でした。神戸初の複数回線ということで期待されたのですが、システムダウンの連続で、正常に動いている時間のほうが短かったんじゃないかな。

[真理] 5年目に入って、いま、会員は何人になりました?

[KAZ] 2000人くらいかな。高校生も多くて、MSXユーザーもたくさんいますよ。

[真理] "せいでんグループ"って大きいんですよね。情報も豊富だと思いますが……。

[KAZ] "生活情報館"というキャッチフレーズもあるくらいなので、電気製品から家庭用品、旅行や不動産までなんでもやってます。でも、SCCネットは商品の売買には利用しないでやっていくつもりです。たとえば、トップメニューに入る前に宣伝を表示するようなことはしていませんし、お知らせも、別のボードに載せています。

[真理] でも、だまっていても、新製品の情報などが入ってくるんだから、それは伝えたほうがいいんじゃないかしら。

[KAZ] それも、じつは今、考えてまして、やるんだったら、この"せいでんグループ"の建物をそのままネットの中に作ってしまおう、か、とも考えています。

[真理] 絶対、おもしろいと思いますよ。あと、ネットとしてのこれからの方針はどうでしょう。やっぱり、神戸の人だけのネットなのかしら。私も含めて、神戸にあこがれている人たちに、地元の情報を流してくれるようなボードがあったら、うれしいと思いますが。たとえば、急な出張が入った人も、神戸のネットに入れば、話題のホテルやレストラン情報がアップされていて、さしずめ行くところに困らないで済むとか……。

[KAZ] それも、今、考えているところで、僕自身、生まれが神戸ではないので、神戸にあこがれる気持ちってわかるんです。だから、次は"神戸の風を感じる"ということをテーマにやっていけたら……という考えはあるんですよ。

[真理] そういう時代になっていくと、ネットにも広がりがでてきますよね。BBSが見直される!

[KAZ] 草の根ネットっていっても、それぞれの良さがあるわけだから。これからのパソコン通信って、テレビみたいに、ユーザーがチャンネルを選んでいくようになると、いいですよね。沖縄のネットが自然に流行(はや)るっていうのも、すごくよくわかります。

[真理] 神戸の風を感じに、アクセスする、っていいなあ。

[KAZ] 街の地図をアップすることもできると、思っています。

[真理] ところで、素朴な疑問なんですけど、神戸のBBSって、ふだんは神戸弁なんですか?

[KAZ] そりゃ、そうですよ。

[真理] えー!! で、全国版のネットに入ると、標準語になるとか。

[KAZ] 普通、そうなんじゃない?

[真理] えー!! 私、神戸弁でチャットしたい!

[KAZ] ボードで集めておきますよ。明日、こちらへ来るんですよね?

[真理] ええ、ゼヒゼヒよろしく!

⬆でました! 左手に指輪をはめたKAZ。

神戸のNETWORK!

神戸のBBSは、地域によく根付いているというウワサをききますが、その理由は?

「まだ、草の根ネットなんていう名前もあまり聞かないころから、みんな一生懸命にやってきたからじゃないかな」

東京や大阪と比べると、ネットどうし、横のつながりが極めてうまくいっているみたい。それにしても、関西弁のネットっていいわあ。

「関西弁対応のフロントエンドプロセッサがでてほしいですよ」という、松本さん。現状のワープロでは、関西弁だと不自然に変換されてしまい困っているらしい。

⬅神戸BBS組合が発行している情報誌です。定価1000円[税別]丁寧に書いてあります。

問い合わせ先 SCC-NET事務局
〒650 兵庫県神戸市中央区
三宮町1-5-8
せいでん三宮本店6F
C・SPACE内 担当松本一志
☎078-391-8171

いざ神戸へ！

せいでんのパソコン通信 S.C.C-NET システム

情報のキャッチボール　誰でも気軽に楽しめるパソコン通信

おかげさまで、翌日のSCCNETには、たくさんのユーザーが集まってくれました。私もお店から、KAZこと松本さんと参加。誌面の都合上、大幅に編集したことを、ご了承ください。

[真理]　こんにちは。みんな入ってくれてうれしいです。

[TOMCAT]　みんな、ずっと待ってたんですよ。

[NAO]　そそ、1時間も前から。

[HAWKN]　真理さんだあ！

[真理]　みなさん、さっそくですが、神戸のいいところを教えてください。

[Lucky]　神戸は港かな？

[NAO]　山口組。

[Lucky]　異人館？

[TOMCAT]　一和会。

[Γλα？]　抗争おおい。

[NAO]　なんちゅう名物だんねん。

[Lucky]　神戸＝銃弾。

[真理]　今日、ふぐ食べにいくけど、ふぐは、鉄砲っていわれているでしょ。そういうのと関係あるのかな。

[Γλα？]　あたったら死にます。

[真理]　神戸って怖いとこ？

[Lucky]　チャットで嫌われたら神戸港に浮きます(笑)。

[やまとや]　デートコースやったら山が近いこと。雑木林やな。

[真理]　やっぱり、食べものでは、たこ焼きが一番？

[やまとや]　たこやきはね、三宮から元町よりの〝たちばな〟がいいでしょう。げ、標準語つかってもた。

[TOMCAT]　あそこおいしいね。

[KAZ]　ちなみに〝たちばな〟はスナックから注文できます。でも、やっぱり、明石じゃない？　あそこだったら汚ない店だけど、うまいとこある。

[NAO]　みんな、関西弁なってにゃ～い。

[真理]　あと、ほかに、デートコースのおすすめは？

[KAZ]　裏六甲でしょうな。

[真理]　裏六甲？

[KAZ]　上から下までホテルです。

[真理]　もう、わけわからない。

[KAZ]　あと北野町。六甲の夜景。きわめつけは神戸牛ですな。

[NAO]　夜景は最高ですよ。

[やまとや]　せやね。六甲の夜景はええねぇ。

[Lucky]　真理さん夜景見にいきましょか？

SCC-NETのある、せいでん三宮本店。センター街からのぞいた風景です。

[NAO]　それに六甲のおいしい水もありまんな～。

[真理]　六甲の水でお風呂入る？

[NAO]　でも六甲の水なんて飲みませんな～。

[真理]　じゃ、最後に、このネットのいいところを教えてください。

[KAZ]　やっぱり親切なシスオペさんを中心にしたアットホームな雰囲気ですな。

[Lucky]　自分で言うたはる。

[やまとや]　わろたれ。

[Γλα？]　まともな人間が少ないNETですね。

[Mr.でめっく]　まともばっかじゃおもろーない。

[NAO]　そうでんな～。

[TOMCAT]　多回線がいいんだけどすぐ落ちるのがつらい。

[やまとや]　こうゆう、めちゃくちゃが、ええんですねん。

海洋博物館とホテルオークラ神戸。

ホストマシンは売り場の中央に置いてあるので、お客さんは誰でも、体験できるのです。

神戸という街……

神戸弁でしゃべってるつもりでも、「そりゃ、大阪弁だ」と、言われるチャットの中の私。大阪弁は脂ぎっしゅで、神戸弁はあっさりしてるんだそうです。そこらへんをつっこむと、

「神戸は元来外交の重要な拠点であったという事実があります。それに対して大阪は商人の町ということで、カルチャーの違いから微妙に異なります。神戸弁は、〝ソリッドでファンキーな大阪弁〟じゃないかと……」

ところで、星電社では閉店の7時半に汽笛の音が店内に流れていました。新しい話題でいっぱいの神戸だけど、このセンチメンタルなムードだけは、いつまでも残していてほしいところです。

網元さん情報局

お湯ネットが新しくなったぞ。ほとんどのボードがゼロからの再スタート。さっぱりして、ちょっと寂しいけれど、それはそれ。とにかく温泉気分を大切にして、楽しいことをたくさんしたいなあ。

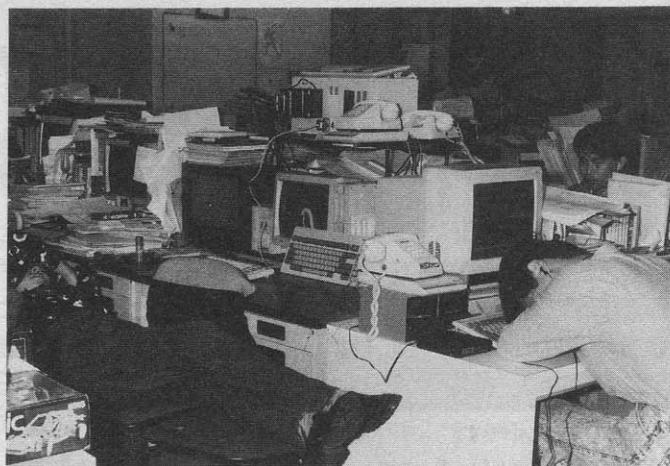
お湯ネット新装開局

MSXマガジン編集部の運営するお湯ネットがスタートしたのは、'88年10月8日のこと。もちろんホストプログラムは、初代『網元さん』だ。

'89年4月8日には、二代目、多機能高速処理『網元さん2』の発売。それと同時に、お湯ネットも専用回線24時間運営態勢として生まれかわった。

当初の予想だと、かなりユッタリとしたネットになるはずが、運営を始めて1週間で会員数が100名を超えてしまった。現在も相変わらずの満員御礼の状態。時間帯によっては「混雑してなかなかつながらないよ」という苦情があり、会員が増えることが、うれしいのやら悲しいのやら複雑な心境というところだ。

そこで、考えたのが、各地方の網元さんネットを結びつけるインターネット計画だ。また、各ネットの運営者であるシスオペの力に頼るだけでなく、各ネット間の情報流通をはかるために〝飛脚くん〟の募集も始まった。

いっぽう、お湯ネットはというと、新しいSIGの誕生や、PDSの充実などが、着実に進んでいった。これは、すべて会員たちの活発な活動による結果。なんとフリートークのボードなんか、書き込みが1000を超えたぞ。

そして、メニューが複雑になってきたことから、'90年1月号の記事のとおり、各ユーザーのニーズに合ったメニュー選択ができるよう、個人の検索ファイルの登録が可能なシステムへと拡張してきた。

こう過去を振り返ってみると、短い期間に、MSXのパソコン通信のホスト環境がグイグイ広がったのがわかるでしょ。

そこで今回、もっとお湯ネットが楽しいところになるように、新装開局となったしだい。

では、新しいお湯ネットを紹介しよう。

まずはメニューをインターネット関係、会議室関係、SIG関係、それとPDS関係の4つのグループに分けて、会員それぞれが興味のあるところだけに参加できるようにした。これによって、それぞれの方針がハッキリしてくると思う。

また、お湯ネットマガジンの企画の準備も始められているぞ。半年で、1000もの書き込みを簡単に越えてしまうということは、ちょっとアクセスしないと、すぐに話題からとりのこされてしまうということが起きてしまう。そこで、おもしろい内容のものを編集して、オンライン雑誌をつくってしまおうという計画だ。これからは、量より質の高さでいきたいね。

お湯ネットマガジンは、当然、インターネットを通じて配布していくつもりだ。インターネットの計画は着実に進んでいるが、ネットの間を結ぶ具体的な情報は不足気味。PDSのプログラムも魅力的だけど、それ以上に、いろいろな人の書き込みのほうが、コミュニケーションしている実感がわくというものでしょ。

さらにお湯ネットマガジンの中の優秀な作品は、MSXマガジンの網元さん情報局のほうでも、ドシドシ取り上げていく予定だ。パソコン通信のおもしろさを知るには、参加してる人達の生の声が一番だからね。

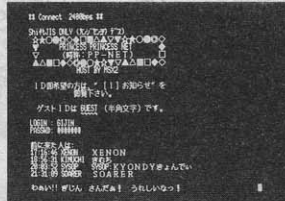
新装開局と同時に、新しいSIGの募集も本格的に始めたぞ。〝自動車の話なら私にまかせて!〟とか、〝アイドルについて、話したい〟とかとにかく同じ興味を持っている人どうしで情報交換したい人は、電子掲示板の〝SYSOPボード〟に申し込んでほしい。

ところで、先月号の特集で紹介した『アルゴウォーズ』だけど、Mマガでは、全国から自作のロボットを募集し、バトルリーグを大会を開く予定だ。アルゴウオーズというのは、簡単に説明すると、自分で性能アップさせたオリジナルロボットを、友人のロボットと闘わせて競い合うゲームなのだ。そこで、お湯ネットでもインターネットを通じてバトルリーグを開催する予定。まずは、お互いのロボットのデータを交換しあって楽しみたいね。

網元さん訪問 PP-NET

お湯ネットが新装開局して、次はいよいよ2400bps化か？　ということが真剣に考えられ始めた。そういうわけで、さっそく2400bps対応のネットに遊びにいくことになった。

『網元さん2』は、1200bpsまでしか対応していない。ところが、網元さん2を使ってネットワークを運営している人の中には、2400bps対応にシステム拡張をしてしまったツワモノたちがいるのだ。

そこで、その中のひとりが運営している〝PP-NET〞におじゃまして、そこのシスオペ（ネットを運営している人）に、苦労話しなどを聞かせてもらった。

⬆2400bpsで、うまく接続できたぞ。さて、どんな話を聞けるか楽しみだね。

PP-NETを2400bps化にしようと決意したのは、'89年のMマガ7月号の全国網元さん組合に紹介された〝南多久ネット〞の2400bps対応ネットの実現を知ってからだという。

PP-NETのシスオペは、それに感激して、すぐに自分のホストマシンを調べた。ほとんどのMSXにはRS-232Cは標準装備されていない。だが、PP-NETのMSXにはRS-232Cコネクタがついていたのだ。これだけで2400bps対応のネットの運営に一歩近付いたわけだ。

⬆こんなにたくさんの電子掲示板がある。これもみんな、2400bps対応での高速処理のおかげなのかな？

そして次の給料日には、2400bps対応のモデムを購入し、すぐに、プログラムの改造に取り組んだ。それは、なんと3日間の悪戦苦闘の連続で、そのプログラムをテストしている間は、接続状態が不安定のままだった。ところが、たまたま2400bpsでアクセスしようとした人の中に、うまく接続した人がいたのだ。そして、その人が何度もテストアクセスしてくれて、改造は成功した。きっとその時は、うれしかっただろうね。

今では接続状態は、2400bpsのほうがよいらしく、それを理由にして、2400bpsでのアクセスに変更してくれる会員もいるそうだ。

今後のPP-NETがどうなるか楽しみだ。

所在地	愛知県名古屋市
シスオペ	渡辺 淳
回線番号	052-354-1315
通信速度	1200/2400bps
運営時間	21:00〜7:00

全国 網元さん組合

ネットをこれから開局しようと計画している人たちも、たくさんいるだろうね。それには、まず地元の網元さんネットの会員になって、そこの運営者と仲良くなるのが一番だぞ。きっと、いろいろとネット開局のノウハウを教えてくれるに違いない。友達の輪が広がれば、インターネットも実現も夢ではなくなるね！

●FALCON-NET

ほかのネットの出張所があって、独自にインターネットの活動もしているぞ。これから期待のネット。みなさん、どんどん参加してね！

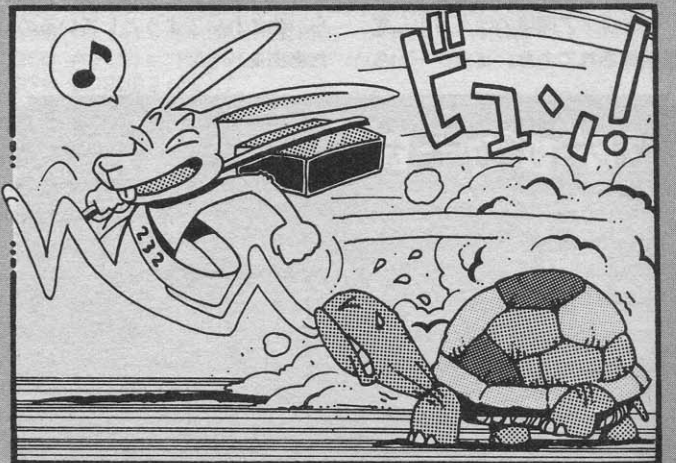
所在地	東京都渋谷区
シスオペ	前田考志
回線番号	03-403-2649
通信速度	300/1200bps
運営時間	24時間

●SSN

ネットの正式名称は、SHONAN SPORTS NETWORKという。その名の通り、いろいろなスポーツの話題でスゴク盛り上がっているぞ。

所在地	神奈川県藤沢市
シスオペ	山田 哲
回線番号	0466-88-4129
通信速度	300/1200bps
運営時間	23:00〜7:00

2400bps対応の網元さん2計画!?

パソコン通信の環境として、2400bps対応モデムは必ず主流になることは間違いないだろう。そうなると『網元さん2』でホストを運営する人の中には、1200bps対応のネット運営では、ものたりなくなってくる人もいるはずだね。2400bps対応への拡張は、まずプログラム改造が必要。それは、自分で研究するなり、PDSの拡張プログラムをあてにすれば済む。次に必要なのがモデム。さらに、モデムとMSX本体を接続するためには、RS-232Cも必要。しかし、ほとんどのMSXには、それが標準装備されていない。そこでおすすめなのが、アスキーの高速処理が可能なMSX-SERIAL232だ。それは、なんとRS-232Cの機能を持ちながら、9600bps通信速度にも対応できるすぐれもの。これで網元さん2の2400bps対応も夢でない。

MUSIC NO KOKORO

音楽のこころ

『MUSICピヨピヨ』が名前を『音楽のこころ』と変えて帰ってきた！　やっぱり音楽は心の友達、無くてはならないもの。MSXを使ってFM音源、MIDIを中心に、ひたすら音楽三昧なコーナーを企画しているのだ。コンテストもバンバンやるからよろしくね。

世の中ミュージック

なんかプロのミュージシャンよりもアマチュアのほうが元気な今日このころ。すごい勢いだ。それだけ、アマチュアのレベルが上がってきたってことか。そのアマチュアのレベルを支える音楽機材の質の向上、低価格化もみのがせない一因だろう。コンピュータによる自動演奏もひところの勢いはないものの、やはり今の音楽シーンには欠かせない存在だ。

MSXもFM音源、MIDIインターフェイスと、その歩みは少々遅いものの、着実にその環境を整えつつある。ハードウエア環境とともにソフトウエア環境のほうも少しずつ整備されてきた。ビッツーから発売されている『シンセサウルスVer.2.0』などは、かなり操作性もよく、人気も高いようだぞ。

これだけ環境が整ってきたからには、いい曲を作らなければいけないという、バカみたいな使命感が、もりもりっと沸き上がってくる。そう、世の中はいい曲、いいメロディーを欲しがっている。甘く、優しく、それでいて涙腺をつんつん刺激してくるよなメロディーを、人々は待ち望んでいるのだ。さあ、MSXを片手に、雄しく立ち上がろうではないか！　偉大なメロディーが、今、キミのその手から、生まれいでようとしているのだあああっ！

今月からスタートした新コーナー『音楽のこころ』。めでたい第１回は、特集でも紹介したRPGコンストラクションツール『Dante』に収録されているBGMを２曲ばかり紹介しようと思うぞ。

Danteに収録されているサンプルゲームでは、BGMの14番の曲は町から町へ移動するときなどに多く使われている曲で、もうひとつの３番の曲はダンジョンなどの、敵が多く出現する場所で使われている。まあ、だまされたと思って、リストを入力してみてくれ。この曲を聞けば、ほわーんと雰囲気だけでも感じてもらえると思うぞ。

コンテストのほうは、すでに募集中ということになっているので、下に書いてある応募要項をよく読んで、どんどん送ってきてね。

テクニックなコーナー

このコーナーではMSXのFM音源を使うときに、知っているとちょっと便利なテクニックなどを紹介する。また、なかなか使える美しい音色があれば、それも合わせて紹介する予定だ。

今月はまず、FM音源とPSGを同時に鳴らすというテクニックを紹介しよう。必ず、というわけにはいかないんだけれども、FM音源の特定の音色と、ある高さのPSGの音を同時に鳴らすと、かなりいい音が出てくる。PSGの音の高さを微妙に揺らしてやると、ますますその効果が出てくる。たとえば、FM音源の２番の音色(バイオリン)と、オクターブ４あたりのPSGの音との組み合わせなど、けっこういい音になるはずだ。いろいろ試してみようね

さっそくだがコンテストするぞ

曲を作ったことのある人なら、だれもが、その作品をみんなに聞いてもらいたい、と思っているだろう。やっぱりね、ほかの人に聞いてもらわないと、なんか張り合いがないじゃない？

そこで『音楽のこころ』では、コンテストとしていくつかの部門を用意し、作品を大々的に募集することにした。もちろん掲載された作品には、規定の原稿料が支払われるのでちょっとしたこづかいかせぎにもなるわけだ。部門名をはっきり書いて、ふるって下記まで応募してちょーだい。

〒107-24
東京都港区南青山6-11-1
スリーエフ南青山ビル
㈱アスキー　MSXマガジン編集部
音楽のこころ係

◆オリジナル部門

オリジナルの曲だったら、どんなジャンルでもかまいません。この部門にすんばらしい曲がたくさん来るのを期待しているぞ。

◆ゲームミュージック部門

いろんなゲームに使われているBGMを自分なりにアレンジしたものを募集するぞ。応募の際には、そのゲームタイトルを必ず明記すること。

◆リズムセクション部門

ベースとドラムだけのかっこいいフレーズを待っているぞ。ノリのいいやつがいいなあ。あ、それから短くてもいいからね。

◆現代音楽部門

ロック、ポップスなどのジャンルを超越していると思われる、難解で奇怪な曲を待っているぞ。寒けがするような曲でもいいぞ。

RPGコンストラクションツールDante

サンプル曲(BGM14番)

```
10 _MUSIC(1,0,1,1,1,1,1,1):GOTO100
20 PLAY#2,A$(0),A$(1),A$(2),A$(3),A$(4),A$(5
),A$(6):RETURN
100 A$(0)="T150@16V1004L8Q6
110 A$(1)="T150@33V1202L8Q3
120 A$(2)="T150@ 2V8L805Q6
130 A$(3)="T150@ 2V8L804Q5
140 A$(4)="T150@36V8L804
150 A$(5)="T150@24V405L8
160 A$(6)="T150V15@A0
170 GOSUB20
180 A$(0)="BR4>CR4DR8ER1<BR4>CR8DR8E<R2R4R8"
190 A$(1)="C<BGB>CDCDC<BGB>CCED":A$(1)=A$(1)
+A$(1)
200 A$(2)="R8DR4D4D4R8CCCCCCC":A$(2)=A$(2)+A
$(2)
210 A$(3)="R8GR4G4G4R8FFFFFFF":A$(3)=A$(3)+A
$(3)
220 A$(4)="R8Q3GGGQ8GAB16A16GR8E2":A$(4)=A$(
4)+"R4."+A$(4)
230 A$(5)=""
240 A$(6)="B4BS!4B4BS!4B4BS!4B4BS!4B4BS!4B4B
S!4B4BS!4B4BS!8S!8
250 GOSUB20
260 A$(0)="BR4>CR4DR8ER1<BR4>CR8DR8E<R2R4R8"
270 A$(1)="C<BGB>CDCDC<BGB>CCED":A$(1)=A$(1)
+A$(1)
280 A$(2)="<R8BR4B4B4R8>CCCCCCC":A$(2)=A$(2)
+A$(2)
290 A$(3)="R8ER4E4E4R8FFFFFFF":A$(3)=A$(3)+A
$(3)
300 A$(4)="R8Q3DDDQ8DEG16E16DR8E2":A$(4)=A$(
4)+"R4."+A$(4)
310 A$(5)=""
320 A$(6)="B4BS!4B4BS!4B4BS!4B4BS!8S!8B4BS!4
B4BS!4B4BS!4BS!8S!8BS!8S!8
330 GOSUB20
340 FORI=0TO1:A$(0)="BR4>CR4DR8ER1<BR4>CR8DR
8E<R2R4R8"
350 A$(1)="C<BGB>CDCDC<BGB>CCED":A$(1)=A$(1)
+A$(1)
360 A$(2)="<R8BR4B4B4R8>CCCCCCC":A$(2)=A$(2)
+A$(2)
370 A$(3)="R8ER4E4E4R8FFFFFFF":A$(3)=A$(3)+A
$(3)
380 A$(4)="R8B4R8BAGE4G2.R4G4R8GAGE1
390 A$(5)="DGABDGABDGABDGABCEGACEGACEGACAGE
400 A$(6)="B4BS!4B4BS!4B4BS!4B4BS!4B4BS!4B4B
S!4B4BS!4B4BS!4
410 GOSUB20:NEXT
430 A$(0)="BR4>CR4DR8ER1<BR4>CR8DR8E<R2R4R8"
440 A$(1)="C<BGB>CDCDC<BGB>CCED":A$(1)=A$(1)
+A$(1)
450 A$(2)="<R8BR4B4B4R8>CCCCCCC":A$(2)=A$(2)
+A$(2)
460 A$(3)="R8ER4E4E4R8FFFFFFF":A$(3)=A$(3)+A
$(3)
470 A$(4)="R8Q3DDDQ8DEG16E16DR8E2":A$(4)=A$(
4)+"R4."+A$(4)
480 A$(5)="DGABV3DGABV2DGABDGABV1CEGACEGAV0C
EGACAGEV4
490 A$(6)="B4BS!4B4BS!4B4BS!4B4BS!8S!8B4BS!4
B4BS!4B4BS!4BS!8S!8BS!8S!8
500 GOSUB20
510 FORI=0TO1:A$(0)=">DR4DR4ER8<BR1>DR4DR8ER
8<BR2R4R8"
520 A$(1)="C<BGB>CDCDC<BGB>CCED":A$(1)=A$(1)
+A$(1)
530 A$(2)="<R8BR4B4B4R8>CCCCCCC":A$(2)=A$(2)
+A$(2)
540 A$(3)="R8ER4E4E4R8FFFFFFF":A$(3)=A$(3)+A
$(3)
550 A$(4)="@16R4V404>DR4DR4ER8<BR1>DR4DR8ER8
<BR2R8@36V804"
560 A$(5)="@16R8V804>DR4DR4ER8<BR1>DR4DR8ER8
<BR2R4@24V405"
570 A$(6)="H!B4B4B4B4C!B4B4B4B4H!B4B4B4B4C!B
4B4B4B4
580 GOSUB20:NEXT:GOTO180
```

RPGコンストラクションツールDante

サンプル曲(BGM3番)

```
1 _MUSIC(1,0,1,1,1,1,1):GOTO100
2 PLAY#2,A$(0),A$(1),A$(2),A$(3),A$(4),A$(5)
,A$(6):RETURN
100 A$(0)="T180@ 2V1404L8
110 A$(1)="T180@ 2V1205L8
120 A$(2)="T180@14V804L8Q3
130 A$(3)="T180@8V14L8Q3
140 A$(4)="T180@4V1206L8Q3
150 A$(5)="T180@ 2V1306L8Q3
160 A$(6)="T180V15@A0
190 GOSUB2
200 FORI=0TO1:A$(0)="R4R8A1.R8
210 A$(1)="R4R8D1.R8
220 A$(2)="GR8AR8ECDR8":A$(2)=A$(2)+A$(2)
230 A$(3)="AADFEFEC":A$(3)=A$(3)+A$(3)
240 A$(4)="GR8AR8ECDR8":A$(4)=A$(4)+A$(4)
250 A$(5)="R4R8DDDDR8":A$(5)=A$(5)+A$(5)
260 A$(6)="S!B8S!B8B8B8B8MB8MB8B8":A$(6)=A$(
6)+A$(6)
290 GOSUB2
300 A$(0)="R4R8>CR4D4.CR8<AR2
310 A$(1)="R4R8FR4G4.FR8DR2
320 A$(2)="GR8AR8ECDR8":A$(2)=A$(2)+A$(2)
330 A$(3)="AADFEFEC":A$(3)=A$(3)+A$(3)
340 A$(4)="GR8AR8ECDR8":A$(4)=A$(4)+A$(4)
350 A$(5)="R4R8DDDDR8":A$(5)=A$(5)+A$(5)
390 GOSUB2:NEXT
400 A$(0)="R4R8>D+1D
410 A$(1)="R4R8G+1G
420 A$(2)="GR8AR8ECDR8":A$(2)=A$(2)+A$(2)
430 A$(3)="AADFEFEC":A$(3)=A$(3)+A$(3)
440 A$(4)="GR8AR8ECDR8":A$(4)=A$(4)+A$(4)
450 A$(5)="R4R8AAAAR8":A$(5)=A$(5)+A$(5)
490 GOSUB2
500 A$(0)="R8CR4R8D+2CR8DR4<R2
510 A$(1)="R8FR4R8G+2FR8GR4R2
520 A$(2)="GR8AR8ECDR8 GR8ADR4R2
530 A$(3)="AADFEFEC AADFR4
540 A$(4)="GR8AR8ECDR8 GR8ADR4R2"
550 A$(5)="R4R8AAAAR8 R4R8AR4R2"
560 A$(6)="H!B8H!M8M8BM8B8M8BM8M8 H!B8H!M8M8
BMS8R4R2"
590 GOSUB2:GOTO 200
```

鹿野司の

人工知能うんちく話

第12回　囚人のジレンマの巻

囚人はジレンマに陥っていた。相棒を信用して協調したほうが得か、それとも相棒を裏切って自分だけ助かる道を選んだほうが得か、ふたつにひとつの選択を迫られていたのだ。人道的見地は別として、はたして、この問題に対する最良の方法はあるのだろうか？

信用するか裏切るか それが問題なのだ!!

最近の世の中って、どうも人を信じることができなくなっちゃうような、イヤーな事件が多いよね。世知辛いっていうかなんというか、とくに都会生活は不安の連続といってもいいかもしれない。

街頭を歩いていても、妙なチケットとか英会話セットなんかを売りつけようと狙っているやつらがゴマンといそうだし、ホント、歩いているだけでも何をされるかわかったもんじゃない。

これだけ殺伐としてると、いっそ人なんか信用しないほうが傷つく心配がなくていいんじゃないかな、なんて思いに襲われることもあるかもしれない。でも、それってあまりに寂しい考え方だよね。

人と人との関係において、相手をあくまで信頼して裏切らないときと、裏切ったときではどちらが得なのだろうか。ヒューマニズムを別にすると、こいつはちょっと難しい問題になる。世の中には小ズルイことばかりやって、いい目を見ている奴もたくさんいるようだから、ひょっとすると、いつも相手を裏切っていたほうが人生得なのかもしれない。しかしそういう事ばかりやっていると、しまいに誰にも相手にされなくなって、損する事になるような気もする。

今回はこの人生最大の問題をプログラムによってシミュレーションする、じつに教訓的なお話をすることにしよう。

題材は『囚人のジレンマ』。これは、人を裏切るべきか否かっていう問題をじつにうまくモデル化したパラドックスなんだよね。

まず、君は信頼のおける相棒と組んで、ある重大な犯罪を犯したとしよう。用意周到、完璧な手際で、犯罪は見事に成功したかに見えた。ところがちょっとしたアクシデントから足がついて、ふたりは捕まってしまう。

ふたりは別々の独房に監禁されて、お互いに連絡を取り合うことはできない。だから、相棒が自分のことをなんと証言しているかはわからない。しかし、計画は完璧だったはずだから、自白さえしなければ、重い罪になることは絶対にないという確信がある。

そこに、検事がやってきて、ある取引をもちかけてきた。

「さあ～て、おまえたちの罪状はもうすっかり明らかだ。なにしろ、状況証拠は完全に固まっているんだからな。だから、これ以上意地をはって無罪を主張しても、懲役2年の刑は確実なところだ」

検事はヤニで薄汚れた隙間だらけの歯を剝きだして、ニンニク臭い息を吹きかけながらこんなことをいう。

「しか～し……しかしだよ。もし自分の罪を認めて、相棒の罪をあばくなら、お前は無罪にしてやろう。なあに、お礼参りを心配することはない。そのときは、おまえのもと相棒は5年の禁固刑だ」

もちろん、君の心は動かされるはずだ。そして、若干どもりながら検事にこう問うだろう。

「ず、ずいぶんウマい話をするじゃないか。だけどこの条件は、相棒にもいっているんだろう。もし、ふたりとも相手を裏切ったら、いったいどれくらいの罪になるっていうんだい」

検事は分厚いくちびるをヒラメのように歪ませてこう答える。

「おお、もちろんそうだとも。同じ取引を、お前の相棒にも持ちかけているさ、そしてもし両方とも自白した場合は、まあ、ふたりとも4年の禁固刑は堅いな」

さあて、君ならいったいどんな答えを選ぶだろうか。

自分が白状して相棒がそうしないなら、自分は無罪放免でこんな結構なことはない。しかし、そんなことは奴も考えているに違いない。すると、相棒が白状するなら、自分が無実の主張をしても割

にはあわない。それでは5年の禁固刑を食らってしまうからな。

それじゃあ、白状してしまうことが、いちばん得じゃないか。

……はたして本当にそうなのだろうか。もし、ふたりともが協調して自白しなければ、せいぜい2年の刑ですむというのに。

じつはこれ、なにも犯罪の共犯者のときだけになりたつものじゃないんだよね。一般的な人づきあいの中には、こんな感じの選択を迫られることはいくらでもある。

たとえば、物を買うってのはそれだけでも、まさに囚人のジレンマ的な状況なんだよね。

つまり、売り手がある品物を適正の価格で売って、買い手がその代金を支払うというのは、両方が協調したときなわけだ。しかし、売り手はひどい品物を高い値段で売りつけるという形で裏切ることができるし、買い手は代金をごまかすという形で裏切ることができる。片方だけが裏切れば、あきらかに裏切ったほうが得だ。しかし、両方が裏切れば、これは両方が無駄骨を折ったことになる。

ただ一般的な状況と、囚人のジレンマとの大きな違いは、一般的な状況ではこういった取引が、同じ相手と何度もくり返されるだろうってことだ。たとえば何人かで共同して事業を興すときとか、受験戦争下におけるクラスメートとの関係とか、この世のほとんどがそういうものといってもいいかもしれない。

ようするに片方が協調、片方が裏切りを選んだときは、裏切ったほうが確実に得をするけれど、長いつき合いを考えるなら、交互に裏切り合うより、毎回両方が協調し合うほうが利益が大きくなるという、ごく自然な状況が成り立つときの、取引なんだよね。

こういうときは、いったいどんな戦略をもっているのが、いちばん得な生き方になるのだろうか。

これは、協調か裏切りのどちらかの答えを出すプログラムをたくさん集めて、総当たりリーグをすればはっきりする。

各プログラムは、独自の戦略を持っているとしよう。たとえば、最初から最後まで、始終一貫裏切り続けるウラギリモノ型や、裏切られるまでは全面協力するけど、いったん裏切られたら、あとは全面裏切りに転ずる、執念深いタイプというのも考えられる。あるいは、相手の過去の実績をみて、自分の態度を考える戦略とか、ある程度ランダムに答えを出すものもできるだろう。こういうプログラムをたくさん集めて、すべての組み合わせについて、各々200回くらいずつ戦わせてみる。

おもしろいことに、この総当たりリーグで優勝するのは、決まって〝しっぺ返し〟というプログラムになるのだ。

このプログラムの持っている戦略は、じつに単純このうえない。まず第一に、原則として決して自分から裏切りを仕掛けることはしない。つまり、きわめて〝礼儀正しい〟性格を持っている。

そして、2回目の出会いからは、前回の相手の出方をそっくりそのままマネをする。

この単純な戦略でプログラムされていると、相手が裏切った場合、次回は裏切ることで、直ちに報復に出る一方で、相手が仲直りを求めて協調を求めてきた場合は、直ちに仲直りする。

ようするに、1回怒るとあとはきれいさっぱり忘れてしまうという、じつにサバサバした性格ということになる。しかも、この性格は他人(他のプログラム)からみて非常にわかりやすい。まあ、竹を割ったようなヤツなわけだ。

この戦略を持ったプログラムは、1対1の対戦で得る得点を見る限り〝勝つ〟ことはほとんどない。せいぜい、引き分けるのがやっとだし、ボロ負けはしないけど結構よく負ける。ところが、全試合を終わったあとで全部のプログラムの総得点を比較すると、圧倒的にこの竹割りプログラムが勝利を収めていることに気がつくはずだ。

反対に、いつも相手を裏切るタイプのプログラムは、1対1の戦いでは、必ず相手に勝利する。

たとえば、しっぺ返しと、裏切りが戦えば、最初は裏切りが得点をせしめるけど、あとの対戦はすべて両方が裏切り合って、結果的に裏切りが少しだけ勝つことになる。裏切りプログラムは、このように常にどんな相手にも、悪くて引き分けにしかならない。ところがリーグ戦が終了すると、このプログラムの持ち点の合計は、ほとんど最下位になっているはずだ。

さらにおもしろいのは、このリーグに進化の要素を組み込んだときだ。つまり、1回の勝負の得点を次世代の子孫の数として、だんだん個体数が増えていく状況で戦わせてみるわけだ。

このとき、最後に大繁栄をするのは、やはり、しっぺ返しになる。

裏切りタイプのプログラムは、より愚かなプログラムの甘い汁を吸えるうちは繁殖するけれど、やがて愚かなプログラムが絶滅してしまうと、もはや自分も絶滅の道をたどるしかない。つまり、長い時間にわたって成功するには、協調によって栄えるタイプのプログラムでなければならないんだよね。

これって、人間のヒューマニズムとか動物の利他行動が、なぜ生まれたかのヒントを与えてくれる。エゴイスティックに生きるのではなく、紳士的であるほうが、長い目でみて成功するっていうのは、あらゆる問題についての絶対の真実なんだよね。

編集部制作

囚人のジレンマ

相手を信用して協調路線を取るのが得か、それとも相手を裏切り、自分だけ助かろうとするのが得か、囚人のジレンマは、このきわめて人間的ともいえるかけひきを、コンピュータを使いシミュレートするプログラムなのだ。

囚人のジレンマのルール

①お互いに信用して協調した場合、3点
②自分が信用して相手が裏切った場合、 0点
③自分が裏切って相手が信用した場合、 5点
④両方とも裏切った場合、1点

プログラムどうしを対戦させてみよう!!

右ページに掲載した、囚人のジレンマのメインルーチンは、きわめて簡単だ。ようするに、相手を信用する場合は〝○〞、相手を裏切る場合は〝×〞を表示し、ルールに照らし合わせて、それぞれに得点を加算する。これを200回くり返し行なって最終的な得点を競う、というわけだ。

このプログラムのおもしろいところは、メインルーチンに加え、いくつかの思考ルーチンをサブルーチン化して、それぞれの思考ルーチンごとに対戦させることができることだ。具体的には、350行以降がそれぞれの思考サブルーチンになっている。

⬆これは、人間と〝統計＋乱数〞ルーチンで戦っているところ。考えれば考えるほどジレンマに陥るなあ。

まず、350行から390行までのサブルーチンは、鹿野先生の文章にも出てきた〝礼儀正しい、しっぺ返し〞型である。はじめは相手を信用し、○を出す。その次からは、1手前に相手が出した手をそのまま出すようになっている。

400行から440行までは、はじめに相手を裏切り、そのあとは、1手前に相手が出した手をそのまま出すタイプだ。

450行から490行までは、人間と対戦する場合のもの。このサブルーチンを組み込むと、1手ごとに○か×かの入力を求めてくる。プログラムでは、○と×の代わりに、英文大文字のO（オー）と、X（エックス）を使用するので注意してくれ。

500行から530行までは、乱数（MSXのランダム関数）によって○か×を決めるルーチンだ。

540行から580行までは、統計と乱数を組み合わせた思考ルーチンだ。相手の出した手を記憶しておき、相手が○を出した割合が多ければ、裏切って×を出す。そうでない場合は、乱数によって○か×を出す。

590行から600行は、絶えず相手を裏切り続け、×を出すタイプである。

さて、これらの思考ルーチンをじっさいに対戦させる方法だが、140行と150行のGOSUB文で、それぞれのサブルーチンに飛ぶようになっている。つまり、GOSUBのあとの行番号を変えることで、対戦させたい思考ルーチンを選ぶことができるようになっている。

こうすることで、ユーザーはプログラムの末尾に自分の考えた思考ルーチンを次々とつけたすことができ、140行と150行のGOSUBの飛び先を変えるだけで、すぐに実行できるというわけだ。

たとえば、相手の出した手をすべて記憶しておき、そのパターンを分析し、次に出す手を予測する、といった高度な思考ルーチンも考えることができる。はたして、うまく相手の出す手を予測できるかどうかはわからないけれど、より、人間どうしの〝かけひき〞っぽくなるような気がするね。

というわけで、キミもぜひ、この囚人のジレンマの思考ルーチン作りに挑戦してみてほしい。

思考サブルーチン

この囚人のジレンマは、人間の入力ルーチンのほかに、5つの思考ルーチンが組み込まれている。それらは、すべてサブルーチン化されているので、ユーザーは140行と150行にある、GOSUB文の飛び先行番号を変更することで実行できるようになっているぞ。

350～390行	信用型しっぺ返し
400～440行	裏切り型しっぺ返し
450～490行	人間の入力ルーチン
500～530行	きまぐれ乱数タイプ
540～580行	統計プラス乱数型
590～600行	いつも裏切りタイプ

プログラムの拡張

ユーザーは、プログラムの末尾にサブルーチンのかたちで、自分の作成した思考ルーチンをつけ足していくことができる。いろいろなタイプの思考ルーチンを作成し、対戦させてみてほしい。

おもな変数表

K……ANS1（囚人1）または、ANS2（囚人2）の判断。
O(　)……得点
A1$……ANS1（囚人1）の手
A2$……ANS2（囚人2）の手
B1$(　)……前回に出した手

プログラムの説明

今回の囚人のジレンマは、MSX1でも問題なく動作する。かんたんなプログラムなので、とくに解析をしなくても、何行でどのような処理をしているか、わかると思う。

120行では、何かキーが押されるまで、同じ行をループしている。これは、MSXのランダム関数が実行するたびに同じ数値になることをさけるため。

130行は、FOR～NEXT文で何回戦わせるかを決めている。

140～150行は、すでに説明したように、思考ルーチンとの受け渡しをしている。GOSUBのあとに、飛び先の思考ルーチンの行番号を書き込めばいいわけだ。

160～190行は、囚人のジレンマの得点のルールを記しているところ。O(0)、O(1)という配列変数にそれぞれの得点が加算される。この得点を〝刑期の長さ〟に変更してもいいだろう。この場合はもちろん数が少ないほうが勝ちとなる。

200～210行は、選んだ手(○か×)を画面に表示している。

220行では、それぞれの出した手をB1$(0)、B1$(1)という変数に一時的に記憶させておく。

350～600行までは、人間の入力ルーチンを含む、それぞれの思考ルーチンになっている。自分なりの思考ルーチンを作成すると、よりおもしろくなると思う。

囚人のジレンマLIST

```
100 DEFINT A-Z:CLS
110 PRINT "PUSH SPECE KEY"
120 IF STRIG(0)=0 THEN A=RND(1):GOTO 120
130 FOR I=0 TO 199
140 K=0:GOSUB 450:A1$=P1$
150 K=1:GOSUB 540:A2$=P1$
160 IF A1$="O" AND A2$="O" THEN O(0)=O(0)+3
:O(1)=O(1)+3
170 IF A1$="O" AND A2$="X" THEN O(1)=O(1)+5
180 IF A1$="X" AND A2$="O" THEN O(0)=O(0)+5
190 IF A1$="X" AND A2$="X" THEN O(0)=O(0)+1
:O(1)=O(1)+1
200 PRINT "ANS1=";A1$;O(0),
210 PRINT "ANS2=";A2$;O(1)
220 B1$(1)=A1$:B1$(0)=A2$
230 NEXT I
240 PRINT "O1=";O(0),"O2=";O(1)
250 END
260 '
270 ' しこう ルーチン
280 '
290 ' Input  B1$(K)          あいて  の 1て まえ
300 '        B1$(K xor 1) じぶん の 1て まえ
310 '
320 ' Output P1$ しゅつりょく する じぶん の て
330 '
340 '
350 ' 1て よみ (1)
360 IF B1$(K XOR 1)="" THEN P1$="O"
370 IF B1$(K)="O" THEN P1$="O"
380 IF B1$(K)="X" THEN P1$="X"
390 RETURN
400 ' 1て よみ (2)
410 IF B1$(K XOR 1)="" THEN P1$="X"
420 IF B1$(K)="O" THEN P1$="O"
430 IF B1$(K)="X" THEN P1$="X"
440 RETURN
450 ' にんげん
460 PRINT "Yuo are ANS";K+1;
470 INPUT"    O or X";IN$
480 IF IN$<>"O" AND IN$<>"X" THEN 460
490 P1$=IN$:RETURN
500 ' らんすう
510 R=RND(1)+.5
520 IF R THEN P1$="O" ELSE P1$="X"
530 RETURN
540 ' とうけい + らんすう
550 IF B1$(K)="" THEN 580
560 IF B1$(K)="O" THEN T1=T1+1 ELSE T2=T2+1
570 IF T1>T2 THEN P1$="X"  :RETURN
580 GOTO 500
590 ' かならず"X"をだす
600 P1$="X":RETURN
```

このコーナーに対する ご意見・ご感想をお待ちしています!

ここ数年コンピュータの進歩はめざましい。日本の第5世代コンピュータ構想や、より高性能なチップの開発によって、AIと呼ばれる分野が注目されている。

AI(Artificial Intelligence)を和訳すると人工知能ということになる。しかし、AIというと、エキスパートシステムや自動翻訳機など、じっさいに実現している、あるいは実現可能な特定のシステムを連想しがちだ。また、最近ではゲームなどにもAI搭載などと銘打つものもあり混乱してしまう。

いっぽう、人工知能という言葉は、コンピュータがこの世に登場したときから、どことなく人間たちの〝見果てぬ夢〟がこめられていると思うのだが、どうだろうか。

このコーナーでは、人工知能、すなわちコンピュータにまつわる鹿野先生のうんちく話に耳を傾けると同時に、MSXでとにかく実践してみようというのがテーマだ。

このコーナーに対する、みなさんのご意見、ご感想を聞かせてほしい。同時に人工知能という言葉にとらわれずコンピュータ全般の話として、今後このコーナーで扱ってほしい題材、アイデア、プログラムなども、お待ちしています。

あて先

〒107-24
東京都港区南青山6-11-1
スリーエフ南青山ビル
(株)アスキー
MSXマガジン編集部
人工知能うんちく話係

ラッキーのプログラミングに夢中!

● ただ読むだけで、知らないうちにみるみるプログラミングが組めるようにな
● る……なんてのはもちろん冗談だけど、ラッキー先生によるプログラミング
● 教室は、今月も元気いっぱい。ゲーム作りには欠かせない、スプライト機能
● について、今回は勉強するよ。さあMSXを前に置いて、しっかり読んでね。

キャラクターを動かす

さて、今月は何も決めないうちから、いきなりキャラクターを動かしてみることにしよう。多くのパソコンでは、画面にキャラクターを描いたり消したりしながら動かしていくわけだけど、MSXの場合は話は簡単。〝スプライト〟というものに動かしたいキャラクターを定義しておけば、BASICで(オモチャ程度にだけど)制御することができるんだ。はじめはとっつきにくいかもしれないけど、一度覚えてしまえば、これだけ便利なものはない。そこで今回は、このスプライトを使ってキャラクターを動かすことに挑戦するぞ。

まずはじめにスプライトを簡単に表現するなら、16×16ドットで構成されるコマということになる(MSXは8×8ドットと16×16ドットのモードを選択できるけど、ゲームを作る場合などは16×16を使う場合がほとんど)。たとえばスプライトをボードゲームのコマ、画面をボードゲームの盤面だと考えてみよう。盤面の上に置けるコマの数は32個までで、コマの柄や色はあらかじめ用意した64種類の中から選ぶことになる。

コマと柄が別になっている理由は、ちょっと複雑なのでしっかり読んでね。まずコマ自体は受け皿のようなもので、一般にはスプライト面と呼ばれている。これが32個(枚)あるわけだね。そして、その受け皿のコマに貼り付ける柄や色が、スプライトパターンと呼ばれるもの。64種類まで登録できて、自由にスプライト面に貼り付けて使うというわけ。

単に〝スプライトを動かす〟なんて場合に使われるスプライトの意味は、スプライト面にスプライトパターンを貼り付けたものを総称しているんだ。また、スプライト面やパターンの指定には、下の図に示したようなステートメント(命令)が使われるよ。

図中の(x,y)が表わすのは、スプライト面上でパターンを置く座標。スプライトパターンの左上端の点の位置を、画面のドット単位で指定するわけだ。また、スプライトどうしを重ね合わせることも可能で、スプライト面番号(下の図ではm)の数字が小さいほど、手前にあるように見える。ただしハードウエアの制約上、横ラインに9枚以上並ぶと、スプライト面番号の小さいものから8つが優先され、9つ目から(スクリーンモードによっては5つ目から)が消えてしまうから注意してね。

市販のゲームソフトでは、だいたい1キャラクターにつき2枚のスプライトパターンを使う。重ね合わせることで、けっこう複雑なキャラクターが作れるからだ。たとえば単色のスプライトでも、2枚重ねにすることで、3色まで表現できるようになるよ。だからといって、BASICでスプライトの重ね合わせをやるのは無謀なこと。できないことはないけど、スピード面でかなり無理がかかるんだ。

このスプライトの重ね合わせについては、またの機会にマシン語などを交えて説明するとして、とりあえず今回はスプライト1枚のみでキャラクターを出してみることにしよう。スプライトの横1ラインごとに1色しか着色できないので、あまりカラフルなキャラクターは作れないけど、じっと我慢の子でいようね。

さて、スプライトでキャラクターを動かすことは決定したけど、スプライトの絵柄を作るのもけっこう大変だ。'89年5月号のMマガに載った、〝ウーくんのスプライトエディタ〟や、市販のツールなどを持っている人は、それを使ってパターン作りに挑戦してみよう。ツールがなければ、グラフ用紙にドット絵を描いて……という方法で作れなくもない。今回はとりあえず、左のようなパターンを用意してみたぞ。

●スプライト関係のステートメント

SPRITE$(n)="…

コマの柄n番を設定する。

PUT SPRITE m,(x,y),c,n

m番目のコマは、n番の柄で、盤面の(x, y)にc色で置く。

●スプライトパターンの定義

右のスプライトパターンを0番に定義するには、

SPRITE$(n)=CHR$( )+CHR$( )+…

という行を入れてやればいい。リストでは別の定義の仕方をしているので、参考にしてね。

プログラムを作ろう

ここでいきなり、前回の記事で提唱した〝いかにいいかげんにゲームを作るか〞の理念を実践してみようと思う。スプライトの概念がわかったにしろわからないにしろ、とにかく画面にスプライトを表示して、いろいろと動かしてみようじゃないか。理論ばかりが先走ってもおもしろくないものね。プログラムを作りながら、細かいことを覚えていけばいいんだ。

知ってると思うけど、SCREEN0でスプライトを使うことはできないので、とりあえずSCREEN1を使ってみることにする。

スプライトを表示するには、とにもかくにもスプライトパターンを定義する必要があるね。今回はとりあえず試験的に動かすだけなので、1枚だけ定義する。データを定義するパターン番号は、0～63(つまり64種類)のうちのどれを使ってもいいのだけど、普通は0番を使うのでそうしよう。スプライトパターンを貼り付けるスプライト面番号も、0～31まであるけど、これまた0でいいだろう。

スプライトの表示位置を決めるための座標データは、LOCATE命令で指定するのと同じものを使いたい。PUT SPRITE命令では座標データをドット単位で指定するので、LOCATEで使う座標を8倍すればいいだろう。あとは表示するスプライト色だけど、ボクの好みで赤を使う。赤は……カラー番号が8。これで表示するためのデータは、ひととおりそろったぞ。実際に表示させるには、

PUT SPRITE 0,(x＊8,y＊8),8,0

と命令すればいいことになる。

キー入力があったかを調べるには、多くのパソコンではINKEY$を使うのが一般的。でもMSXの場合には、STICK(0)という便利な関数があるので、これを使うことにしよう。本来は、ジョイスティックからの入力を調べるための関数なんだけど、カーソルキーやスペースキーからのキー入力のチェックにも使えるんだ。これを使うと、キーボードのオートリピートや、先行入力(はじめにダダッとキーを押したことが、いつまでも残っているってことね)などに悩まされなくていいからね。

スプライトの移動は、上向きカーソルを押したら上に移動し、右向きなら右へ……という感じで、8方向に動くようにしよう。

移動できる範囲はLOCATEのデータと同じで、xが0～31、yが0～23ということになる。でもスプライトの大きさは16×16ドット。つまり文字キャラクタにすると2×2キャラクタの大きさになるわけだね。で、左上を原点に指定するわけだから、xyそれぞれ1ずつ引いたところまで移動できるようにすれば、画面からはみ出さないようにできるんだ。

ここまで考えて作ってみたのがリスト1。うんうん、極めてノーマルなプログラムだね。でも、このままでは納得いかない。もっとプログラムを短くすることはできないか? そうやって作り直したのがリスト2だ。それぞれの特徴というか、何をやっているかは各リストの説明を読んでもらうことにして、一応両方入力して、動作を比べてみてほしいな。

さて、今月は書くことがいっぱいあって慌ただしかったけど、誌面が尽きたのでこれでおしまい。しかしなんというか、スプライトを動かしてみたとはいえ、単純な丸のパターンだとどうも悲しいね。こうなったら、来月はかっこいいスプライトパターンを作ってやる! 簡単なスプライトエディタを載せて、みんなでパターンを作って、そのパターンを本格的に定義して動かしてやるんだ!

とはいっても、本当にこんなんで〝Mマガウォーズ(仮称)〞は完成するのだろうか? ボクも不安になってきたよ～。

LIST1 スプライトを動かす〈標準版〉

10行は画面のイニシャライズを行なう部分。SCREEN0ではスプライトが使えないので、とりあえずSCREEN1を使おう。スクリーン命令の後の〝,2〞で、スプライトを16×16ドットの標準サイズで使うことを宣言している。

20行は、左ページの図のスプライトパターンを定義する部分。1枚だけ定義する場合には便利な技なので、自分でプログラムを作るときなどで、どんどん真似してみるといいかもしれないな。

カーソルキーからの入力をチェックし、スプライトを動かすルーチンは100行から。その前にまず、90行でx座標とy座標の初期値を設定しているぞ。

そして100行でカーソルキーをチェックし、110行で返ってきた値に応じてxとyの移動量を設定するサブルーチンを呼び、120行と130行でxとyの値を変更してやっている。また、そのときに画面からはみ出さないよう、上限や下限などのチェックもしているぞ。

最後に140行でスプライトを新しいxとyの座標に表示し、ふたたび100行にもどってくる。この部分は無限ループになっている。

```
10 SCREEN 1,2:COLOR 15,0,0:CLS
20 A$="":FOR I=0 TO 31:A$=A$+CHR$(VAL("&
h"+MID$("030F1F3F7F7FFFFFFFFF7F7F3F1F0F0
3C0F0F8FCFEFEFFFFFFFFFEFEFCF8F0C0",I*2+1
,2))):NEXT:SPRITE$(0)=A$
90 X=15:Y=11
100 A=STICK(0)
110 XX=0:YY=0:ON A GOSUB 200,210,220,230
,240,250,260,270
120 X=X+XX:IF X<0 THEN X=0 ELSE IF X>30
THEN X=30
130 Y=Y+YY:IF Y<0 THEN Y=0 ELSE IF Y>22
THEN Y=22
140 PUT SPRITE 0,(X*8,Y*8),8,0
150 GOTO 100
200 YY=-1:RETURN          ' ｳｴ
210 YY=-1:XX=1:RETURN     ' ﾐｷﾞｳｴ
220 XX=1:RETURN           ' ﾐｷﾞ
230 XX=1:YY=1:RETURN      ' ﾐｷﾞｼﾀ
240 YY=1:RETURN           ' ｼﾀ
250 YY=1:XX=-1:RETURN     ' ﾋﾀﾞﾘｼﾀ
260 XX=-1:RETURN          ' ﾋﾀﾞﾘ
270 XX=-1:YY=-1:RETURN ' ﾋﾀﾞﾘｳｴ
```

LIST2 スプライトを動かす〈タイニー版〉

基本的にリスト1と同じことを、短いプログラムでやってみたのがこれ。根本的な違いは、リスト1の110行と200行～270行でやっていた処理を、110行だけでやっていること。また画面からスプライトがはみ出さないための処理も、短くなっているんだ。

実はこのプログラムは、リスト1より動作が遅い。ただし画面からはみ出さないための処理は、こちらのほうが速いからね。

また、このプログラムでは、かなり裏技に近い処理でカーソルの移動をしている。通常はIF文で使う(A=1)や(A>1)という式の評価が正しければ－1、正しくなければ0になることを利用して、カーソルを移動させているんだ。知らなかった人は覚えておいてね。

```
10 SCREEN 1,2:COLOR 15,0,0:CLS
20 A$="":FOR I=0 TO 31:A$=A$+CHR$(VAL("&
h"+MID$("030F1F3F7F7FFFFFFFFF7F7F3F1F0F0
3C0F0F8FCFEFEFFFFFFFFFEFEFCF8F0C0",I*2+1
,2))):NEXT:SPRITE$(0)=A$
90 X=15:Y=11
100 A=STICK(0)
110 XX=(A>5)-(A>1 AND A<5):YY=(A=1 OR A=
2 OR A=8)-(A>3 AND A<7)
120 X=X+XX:Y=Y+YY
130 X=X-(X<0)+(X>30):Y=Y-(Y<0)+(Y>22)
140 PUT SPRITE 0,(X*8,Y*8),8,0
150 GOTO 100
```

MSXビジネス活用法

GCALCの使い方教えます

表計算ソフトの第2回は、いよいよ『GCALC』の実践編にうつるぞ。マニュアルを読んではみたものの、イマイチ使い方がわからないなんて人は、しっかりと読んでマスターしようね。

まずは使って慣れること　これが基本となるぞ

現代の黒魔術(ウソ)、表計算ソフト。コンピュータをただのハコから、立派な〝計算する道具〟にするための秘術が、まさにこれだ。

秘術のエッセンス、再計算機能などは、前回のビジネス活用法ですでに伝授しているよね。でも、〝タタミの上の水練〟なんていうけれど、話だけ聞いて（この場合は〝読んで〟か）それでもう理解できるようになってしまったら、フツーではない。やっぱり、自分で実際にコンピュータに向かっていろいろやってみて、はじめて〝なーるほど〟と納得するのが自然な姿。そのほうが、より深～く理解できるというものだ。

というわけで、『GCALC』の連載第2回。もうちょっと具体的に、表計算ソフトとは一体どんなものなのか、実際にGCALCを動かしながら探っていくことにしよう。

ワークシートあっての表計算ソフトなのだ

では、さっそく（というわりには前置きが長いって？)、GCALCにご対面といこう。

これは忘れてもらっては困るのだけど、GCALCはHAL研究所から発売されている、HALNOTEファミリーのソフトウエア。だからMSXマシンにフロッピーディスクを入れると、いきなりGCALCが起動するというわけではないんだ。

まずHALNOTE自体を起動して、バインダー画面が表われたら〝道具〟を選択。そして、画面に表示されるメニューの中から〝GCALC〟を指定すれば、写真1に掲載したような、GCALCの画面が表われるという寸法だ。これが表計算ソフトであるGCALCの、もっとも基本となる画面。ここに、いろいろなデータや計算式を書き込んで、表を完成させていくのが、表計算ソフトなんだね。

さて、実際にGCALCの操作をはじめる前に、表計算ソフトを使ううえで、とても重要な考え方や用語について、しっかり理解しておこう。もちろん、こうした考え方や用語はGCALCにかぎったものではなくて、表計算ソフト全般に共通するものだから、しっかり覚えておいてね。

まず写真1の画面で、縦に1、2、3……、横にA、B、C……と並んでいる表。前にも書いたように、これがGCALCのメインとなるものなのだけど、この表のことを〝ワークシート〟と呼んでいる。すごく乱暴ないいかたをしてしまえば、これが〝表〟計算ソフトの、まさに〝表〟そのものなのだ。

それでは、どのくらいの大きさの表なのだろう。これは表計算ソフトによって違ってくるのだけど、GCALCの場合は縦128行、横がA～BLまでの64列ということになる。ただ、実際に画面に見えているワークシートは、縦が1～14まで、横がA～Fまでの部分だけ。あとの部分はどうしたの？　なんて気になるかもしれないね。でも、心配は無用。画面に見えていない部分は、カーソルキーを上下左右に動かしたり、マウスで表の右と下にあるスクロールバー（ふたつの矢印にかこまれた部分）をクリックすれば、表がスクロールして、ちゃんと画面に出てくるぞ。

さて、GCALCで使えるワークシートの大きさが、128×64だといったけど、つまりは8192個のマスメがあるわけだ。このマスメのことを、表計算ソフトの世界では、〝セル〟と呼んでいる(図1参照)。

表計算ソフトでは、ひとつのセルにつき、ひとつの数字、文字、計算式などを書き込むことができる。手書きで表を作る場合など、小さい字で書けば、おなじマスメの中に、文字や数字をいっしょに書き込むこともできるよね。でも表計算ソフトの場合は、そうもいかないんだ。かならず、ひとつのセルにはひとつのデータ（もしくは計算式）が入る。これはもっとも基本となることだから、しっかり覚えておいてね。

計算式や関数の指定がGCALCのポイント

それでは、いよいよワークシートにデータを入力してみよう。目標となるのが写真2。これと同じように、うまく文字や数字を書き込むことができるかな。

注意しなくちゃいけないのは、ひとつのセルにはひとつのデータを、ということ。たとえばセルB1には〝今年度売上集計表〟という文字データが、セルB4には〝200〟という数字データが入っている。

データ入力の方法は、まずカーソルキーかマウスを使って、どの

写真1　GCALCの起動画面。さあ、ここにどんなデータを書こう。

セルにデータを入れるのか指定する。画面に表示されているアイコン(ここでは矢印のようなもの)をマウスやカーソルキーで動かして、データを入力したいセルを選べばいいわけだね。あとはキーボードからデータを打ち込めばいい。

また計算式を入力するには、データの先頭に〝=〟を入れよう。写真2のセルD4には、〝=B5×C5〟という式が密かに(?)隠されている。表計算を実行することで、セルB5の〝200〟と、セルC5の〝805〟というデータを乗算した、〝161000〟という値が表示されたわけだね。

さて、この場合は指定するセルの数が少なかったから、計算式を入力することも比較的楽にできた。でも、扱うデータ量(セルの数)が多いときは、どうしたらいいのだろう。もちろん、ひとつひとつのセルを計算式に指定していく方法でもいいけど、それではあまりに面倒だよね。そこで登場するのが〝関数〟というものだ。GCALCには、ワークシート上のセルの範囲を指定することで、合計値や平均値を計算してくれる関数が用意されている。これから表計算ソフトをバリバリ使いこなしていこうというなら、この関数を利用することも覚えようね。

こうした計算式や関数の指定からもわかるように、ワークシート上で〝ここ〟という場所を指定したいとき、すべてセルが基本となっている。人間ならば表を見て、〝金額=単価×数量〟と理解するわけだけど、GCALCは、どのセルとどのセルでどういう計算をするか、と考えるわけなんだ。

計算式や関数が入力できたら、ためしに商品Aの数量805を1に変えてみよう。商品Aの金額が〝200〟になり、合計金額も〝228200〟にあっという間に計算し直されるハズだ。数量をもとの805に直せば、これまた計算し直されて、合計金額ももとの数字に戻るよ。

これぞ、表計算ソフトの最大の威力、再計算。前回のビジネス活用法の中でも、思いっきり強調した機能だけど、本当に大切なことなので、いまいちど触れてみたわけだ。実際に再計算機能が働くのを目の当たりにすると、そのありがたみがヒシヒシとわかるでしょ。

図2 GCALCを使った印刷サンプルだ

	今年度売上集計表		
	単価	数量	金額
商品A	200	805	161,000
商品B	400	228	91,200
商品C	300	456	136,800
合計			389,000

ちょっと気を利かせてワークシートを印刷

いつでもどこでも使える、ノート型のパソコンが人気を呼んでいる。MSXもノートタイプのものが発売されればいいのだけど、残念ながら、まだない。

となると、せっかく作りあげた表が、画面でしか見られないとなると困ってしまうね。まさか、いつもディスプレイやMSXを持って歩くわけにもいかないし……。

そこで登場するのが印刷機能。SELECTキーを押してメニューを表示しよう。この中から〝印刷〟を選択すれば、ワークシートをプリンタで印刷することができる。図2に掲載したのが、実際にGCALCとプリンタ(ブラザーのM-1024Xを使用)で打ち出したもの。こうして、いちど印刷しておけば、電車の中でも、どこでも見ることができるね。ボールペンでメモを書き込むことも、もちろん可能だ。

ところで、図2のプリントアウト、いままで画面で見ていたものと、ちょっと違うところがあるでしょ。気がついたかな。金額の数字に3桁ごとに〝,〟が入っているんだ。桁の多い数字など、グーンと見やすくなるよね。

実はコレ、メニューの〝書式〟の中から〝コンマ〟の指定をしておいたからできたこと。GCALCに慣れてきたら、ただ計算させるだけでなく、こんなふうに見栄えをよくする工夫もするといいね。

データ保存を覚えればあなたも一人前(?)

さて、こうしてできあがったワークシート。このまま、ノーテンキにGCALCを終了してしまうと、キレイさっぱり、消えてなくなってしまう、というのを知っているかな? え、知らないって? それは大変。これを機会にしっかり覚えておいてね。大切なデータを消し去らないためには、ディスクに保存する必要があるんだ。

操作はいたって簡単。SELECTキーを押して表示されるメニューの中から、〝保存〟を選べばいい。これでディスクがジージーいって、無事保存が行なわれるわけだ。

ディスクに保存したデータは、次に使うときに呼び出して、データを付け加えたり、印刷したりできる。まあ、作成したワークシートの保存ができるようになったら、ひと安心。これで表計算ソフトはひとまずマスターしたと、いってもいいんじゃないかな。

さて、GCALCの機能を簡単に紹介してきたけど、基本は理解できただろうか。はじめにも書いたように、いくらウンウンうなって記事やマニュアルを読んでいても、それだけじゃダメ。いつまでたっても、使えるようにはならないぞ。ぜひ実際にGCALCをさわって、自分自身で、ガッチリ感触をつかんでほしいな。

次回は引き続き、GCALCのグラフ機能や並べ替え機能などを紹介していく予定。また、記事に関する要望や、ビジネスソフト全般に関する質問なども募集中。誌面が許す範囲で答えていくからね。では、また来月。

写真2 この画面に表示されているとおりに、文字やデータを入力しよう。セルのD4~D7にはそれぞれ計算式が記入されているから、間違えないようにね。

MSX2+テクニカル探検隊

ビデオデジタイザー登場

ソニーから発売されたビデオデジタイザー『HBI-V1』。カートリッジスロットに接続するだけで、SCREEN8から12までの画像を取り込むことのできる、MSXユーザー注目のこの新製品をレポートする。

MSXマシンとビデオデジタイザー

ビデオデジタイズ(digitize)とは、ビデオカメラやVTRなどのビデオ信号を、コンピュータのデジタル信号に変換すること。デジタイズを行なう装置を、ビデオデジタイザーと呼ぶ。またこのデジタイザーのことを、画面の1コマを捕まえるという意味で、フレームグラバーと呼ぶこともあるぞ。

1985年にMSX2の仕様が発表されたとき、最大のウリは256色表示とデジタイズ機能だった。でも、当時はデジタイザーのハードウエアが高価だったこともあり、デジタイズ機能はMSX2の標準仕様とはならなかったんだ。表1に掲載したような、MSX2の中では比較的高価な一部のマシンだけが、デジタイズ機能をサポートしていたわけだね。これらのマシンは、今でも画像処理やAV機器の制御のため、現役で働いているのをみかけるぞ。

また残念なことに、ハードウエアの都合もあって、デジタイザー自体はマシン本体に内蔵されるか、または専用のコネクタに接続される必要があった。そのためカートリッジスロットに接続できるデジタイザーは発売されず、だれもがデジタイズ機能を利用するわけには、いかなかったんだ。

1988年にMSX2+の仕様が発表されたときも、YJK方式による自然画表示がウリだったけど、デジタイザーは発売されなかった。そこで、デジタイザーを自作する記事をMマガでも紹介したわけだけど、静止画しか取り込めないなどの制約もあったんだ。ソフトハウスなどではSCREEN12の画面データを作るために、写真を引き伸ばしてビデオスキャナーという装置で読み込み、大型計算機などでYJK方式のデータに変換する、なんて方法を使っていたという。

ところが、1989年10月にソニーから発売されたビデオデジタイザー『HBI-V1(2万9800円[税別])』は、SCREEN12のデジタイズが可能なだけでなく、どのMSX2/2+(ビデオRAMが64キロバイトのMSX2を除く)にも接続できる、カートリッジタイプのもの。ソニーがデジタイザーを発売すると聞いて、多くの技術者は、〝ソニーのMSX専用だろう〟とか、〝本体と同じくらいの特大カートリッジさ〟なんて予想していたけど、実物を見て〝信じがたきことが現実となり、不可能が可能となる〟と驚いたのだ。

表1 デジタイズができるマシン一覧なのだ

マシン	特徴
パナソニック FS-5500	ドライブを2台内蔵したものと、1台だけのものが発売された。これまでのMSXマシンの中ではもっとも豪華なものだろう。
ソニー HB-F900	HBI-F900という専用のユニットを接続することで、ビデオデジタイズが可能になる。テロッパーの機能も付属していた。
ビクター HC-95	HD64180という、Z80の上位コンパチブルなCPUを搭載して話題になったマシン。デジタイズ機能も本体に内蔵していた。
三菱 ML-G30	リアの専用スロットにAVボードを接続することで、デジタイズが可能になるマシン。ドライブの数により2モデルある。

デジタイザーを何に利用しようか?

ソニーのビデオデジタイザーで取り込んだ画面データは、MSXのビデオRAMに記録される。これをBASICのプログラムで加工し、フロッピーディスクなどに記録することも可能だ。特殊なデータ圧縮などがほどこされていないので、かなり汎用性が高いデータ形式といえそうだね。

たとえば、取り込んだ画面をそのまま、あるいは修正して、ゲームの背景などに使うことができる。また、複数の画面データを、プログラムやグラフィックツールなどを使って切り貼りすれば、コラージュやモンタージュ写真のような、画面を作ることもできそうだね。

カラープリンタとの組み合わせもおもしろそうだ。ビデオカメラで撮った映像をデジタイズして、カラープリンタで印字すれば、簡単な〝電子写真〟ができそうだぞ。プログラムをちょっと工夫すれば、画面の明かるさを白黒の点の数に変換して、通常のモノクロプリンタで、新聞の写真のような画面も印刷できるハズだ。

ビデオデジタイザーの応用例として、次に考えつくのはデジタイザーと通信の組み合わせ。デジタイズされた画面データをモデムを使って送信すれば、理論的にはテレビ電話ができるわけだ。ただし、

デジタイズされたSCREEN12の画面データは、１画面で53キロバイトもある。これは、MSXで標準的な1200bpsのモデムを使った場合、１画面のデータを送信するのに少なくとも453秒、つまり８分近くもかかってしまう。通常の電話回線で使える最高速のモデム（9600bpsのもの）を使っても、約１分は必要だ。残念ながら、このままでは実用になりそうもないね。

そこで注目されるのが、データを短くする〝画像圧縮〟というもの。デジタイズされた画像データの性質と、MSXのVDPの機能を活用すれば、（理論的には）画質を落とさずにデータ量を４分の１程度に減らせるだろう。現在のところソフトハウスでは、大型計算機を使った画像圧縮方法を工夫しているけど、MSX2＋自身で実行できるユーティリティープログラムができれば、Ｍマガで紹介する予定だよ。

また、電話回線による画像通信だけでなく、アマチュア無線による画像通信も可能になるぞ。ちょっと前までは、データ通信のためには２級アマチュア無線技師以上の免許が必要だった。でも現在では、電話級や電信級といった、比較的取りやすい免許でも、無線機にモデムを接続して、データ通信ができるようになったんだ。たとえば画像通信やテレックスなど、アマチュア無線によるデジタイズ画像の応用範囲は広そうだね。

ところで、デジタイズした画面データを使うときには、著作権というものに十分注意しよう。一般のテレビ放送や市販のビデオソフトには著作権があるので、そこからデジタイズした画面データを、通信などで流してはいけないんだ。また、書店などで売っている写真集や画集をビデオカメラで撮影し、デジタイズしたデータに関しても同じ。基本的にはその本や絵の著者が著作権を持っているので、勝手に使うことはできないぞ。

もちろん、自分で撮影した風景や人物、あるいは自分で書いた絵を撮影した画面データについては、著作権を気にする必要はない。データ通信などで公開できるし、ゲームソフトの背景などに使うことも可能だよ。

図2 デジタイズの標準的な機材

ちょっとリッチというか、もっとも標準的な組み合わせがこれ。ビデオデッキの代わりにビデオカメラがあれば、デジタイズする画像のバリエーションもぐーんと広がるぞ。また、自分で撮影した映像なら、著作権のこともあまり気にせずにすみそうだ。もっとも、街で出会った有名人などを勝手に撮影して、MSX2＋でデジタイズした場合などは、肖像権に関係した問題が発生するから十分注意しようね。

また、画像出力はRGBがベストなのだけど、場合によってはビデオ端子のほうがキレイに見えるときもある。いろいろ試して、臨機応変に対応しよう。

図1 デジタイズの最小限の機材

スイッチの位置⬆
アンテナ端子
アンテナ
切り換え器
HBI-V1
テレビ受像機
RF出力
ビデオ出力
RF出力
MSX2
（ビデオRAM128K）
VTR

とりあえず、手軽にデジタイズ機能を楽しみたいという人も、これだけは用意しよう。MSX2でもSCREEN8のデジタイズは可能だけど、HBI-V1が持つ機能を考えると、MSX2＋がやっぱり欲しくなるよね。もっとも、互換性のあるMSXだから、将来的には、MSX2＋を買って自然画に挑戦、なんて気でいるのもいいかもしれないな。アンテナ端子を使ってMSXとモニターを接続するのも、デジタイズ画面を見るには支障がないかもしれないけど、プログラムを組んだりなんて用途にはRGBモニターが欲しい。

HBI-V1のためのシステム構成はこれ

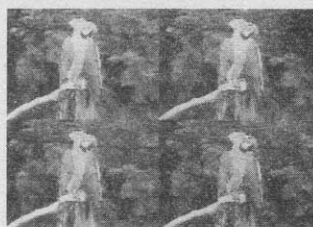
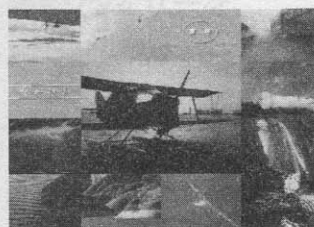
ビデオデジタイザー、HBI-V1を使うための必要最小限の機材を、説明するね。まず、ビデオRAMが128キロバイトのMSX2、そしてアンテナ端子のついたテレビ受像機、そしてデジタイスする材料を用意するための、ビデオカメラやビデオデッキといった機器だ。これだけで、テレビ放送やビデオカメラの映像を、SCREEN8の画面にデジタイズすることが可能になる。

より美しい画面を見るためには、SCREEN12を使えるMSX2＋と、コンピュータの画面表示に適したアナログRGBモニターを用意したい。取り込んだ画面データを保存するための、ディスクドライブも重要だ。要するに、ディスクドライブ内蔵のMSX2＋があればいいというわけだね。また、１枚のフロッピーディスク（2DD方式のもの）には、画像データが12枚しか入らない。ハードディスクがあればさらに便利なのだけど……。

デジタイズ画面の材料を提供する、ビデオデッキ（VTR）の種類は何でもよい。デジタイズの場合とは話は別だけど、コマ撮り機能や画面が乱れない一時停止機能があれば、コンピュータグラフィックスを記録するにも便利だよ。

とまあ、以上説明したMSX2＋マシン、アナログRGBモニター、ビデオカメラやビデオデッキといったものが、HBI-V1を活用するための標準的な機材。さらにデジタイザーで遊びたいというなら、ビデオカメラとカラープリンタを用意しよう。HBI-V1に付属するサンプルソフトは、ソニー製のカラープリンタに限ってサポートしているけど、ある程度BASICプログラムがわかれば、ほかのメーカーのプリンタに対応させることも可能なハズだ。デジタイズされた画面データは、BASICのBSAVE命令で扱える形式でフロッピーディスクに記録されるので、自分なりにプログラムするのもいいね。

また、AVセレクター、ビデオエンハンサー、業務用VTRなど、ビデオの編集機材などと接続しても、おもしろそうだぞ。

⬆これだけ揃えればとりあえず大丈夫といった、ビデオデジタイザーの基本システムだ。

⬆デジタイズに関する機能は、BASICの拡張コマンドでサポートされている。

⬆価格も操作も手軽で、これだけキレイな画面が取り込めるのはサスガだね。

なんともあっぱれな HBI-V1の内部

HBI-V1の最大の謎は、意外にカートリッジが小さくて価格が安いこと。この謎を解くために、カートリッジを分解してみたぞ。右ページに掲載したのが、プリント基板の表側の写真だ。ただし、内部には調整用の半固定抵抗（ネジ回して操作できる可変抵抗）などがあり、不用意にさわると元に戻せなくなるので、ハードウエアに不慣れな人は絶対にカートリッジを分解しないようにね。なにしろ、調整を要する部分は通常のテレビ1台分ほどもあって、専門の工場でしか調整できそうもない。でも明かるさの調整だけは、ユーザーが自由に操作できるようにしてほしかったな、と思う。

基板の構造は2階建てではなく、1枚の普通の両面基板。裏側にもフラットパッケージ（薄くて横に足が出ている形）の部品がいくつかついている。予想に反して、中にVDPは入っていなかったぞ。その代わりに、デジタイザー専用に開発されたらしいICや、テレビ用のIC、ビデオRAMなどがギッシリと詰まっている。どうやら、この専用ICとテレビ用ICで、ビデオ信号をYJK方式のデジタル信号に変換しているようだ。

デジタイズされた1枚の画面データは53キロバイト。テレビの1画面は60分の1秒間で表示されるから、デジタイズ中には毎秒3.1メガバイトの速さで、データを処理する必要がある。ところがMSXのCPUとVDP間の転送速度と、CPUとカートリッジ間の転送速度は、デジタイズに必要な速さの10分の1程度しかない。もし、デジタイズされたデータを直接本体に送ろうとすると、これらの転送速度が追いつかないという問題が出てくるわけだね。この限界のために、Mマガで紹介した自作デジタイザーは、静止した画面を時間をかけてデジタイズしたんだ。

ところが、HBI-V1には1画面分のビデオRAMが入っている。このビデオRAMもただものではなく、高速の16ビットコンピュータなどに使われる、アクセス時間が100ナノ（1ナノは1000万分の1）秒の高速RAMが使われているぞ(通常はメインRAMに200ナノ秒、ビデオRAMに120ナノ秒のものが使われる)。

専用ICでデジタイズされた画面データは、何と毎秒3.1メガバイトの速さで、カートリッジ内のビデオRAMに転送される。そして、1画面のデジタイズが終わってから、画面データがゆっくりと本体のビデオRAMに転送されるわけだね。この工夫があってこそ、MSXの標準カートリッジスロットに接続できる、デジタイザーが実現された

Q&A

プリンタは自分の目的に応じて選ぼうね

X68000とPC-8801、PC-9801やMSX2+で共通に使える、24ドット漢字プリンタはないのかな？また、そのときに起こる問題も教えてください。

ブラザーの24ドット漢字プリンタ〝M-1024P/X〟と〝M-1224P/X〟は、スイッチひとつでNEC用とMSX用に切り換えられるもの。質問のケースにピッタリだね。また、MSX用のソフトウエアの多くは、NECの〝PC-PR201〟シリーズのプリンタも、使えるようになっているぞ。

しかし、各種のコンピュータ本体に対応するプリンタを考えるより、自分が使いたいソフトウエアに対応するプリンタを考えたほうが現実的かもしれない。たとえば、MSXの〝MSX-Write〟とPC-9801の〝一太郎〟といったワープロソフトの、両方に使えるプリンタを探すことは簡単だ。プログラムリストを印字したいのか、ワープロを使いたいのか、はたまた画面印刷でカラーが必要なのか。目的がはっきりしないと、話も進まない。

注意すべきは、MSXの半角ひらがなと半角グラフィック文字は、JISの規格外だということ。これらの文字は、MSX用でないプリンタでは印字できないんだ。BASICのプログラムリストを印字するときなど、問題になりやすいぞ。

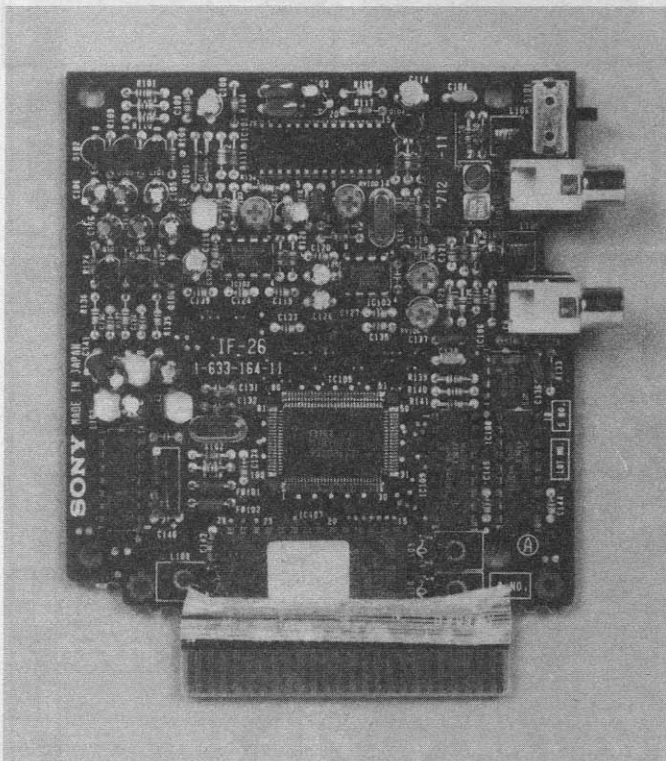
また、MSX用のプリンタの多くは1インチに180ドットを印字し、NEC用のプリンタの多くは120ドットを印字する。この〝ドットピッチ〟の違いにより、印字結果の縦横比がズレる可能性がある。プリンタによっては、スイッチでドットピッチを切り換えられるものもあるので、チェックしよう。

同じように改行の間隔も、プリンタによって異なる。プリンタのスイッチやソフトウエアの設定で対応できる場合が多いけど、相性が悪いと罫線がつながらないなどの問題も起きるので要注意だ。

といってもいいんだ。

HBI-V1では、デジタイズされたデジタル信号の処理だけでなく、アナログ信号の処理もよく考えられている。カートリッジ自体はプラスチック製なのだけど、内側がアルミメッキされ、雑音を防いでいる。さらにカートリッジ内部には、雑音を防ぐためのコイルやコンデンサ、フェライトビーズ(フェライト磁性体の輪で、この穴に電線を通すと雑音が伝わらない）が巧みに配置されている。

このあたりは、さすがウォークマンと8ミリビデオ（パスポートサイズ)のソニーといった感じ。コンピュータメーカーが作ったハードウエアとは、配線のパターンまでひと味違う。同じMSXでも、テレビメーカーが設計すればテレビのような、電卓メーカーが設計すれば電卓のようなマシンができる。その点、小型化のための技術力を備えたソニーらしい製品が、このビデオデジタイザーなのだ。

結論として、HBI-V1はアマチュアやコンピュータ専門メーカーには作れない、あっぱれなハードウエアといえそうだ。MSXのような、比較的遅いデジタル回路はアマチュアにも作れるけど、デジタイザーのように高速でデジタル回路とアナログ回路を含み、雑音対策を要求されるハードウエアは、専門家にまかせるしかない。

Q&A

MSX-CやMSX-DOSの権利問題は?

MSX-Cには、開発したプログラムを商品やPDSにする権利が付いていないというけど、〝ソフトウエアコンテスト〟に応募はできるのかな。また、MSX-DOSやDOS TOOLSについてはどうでしょう？ システムソフトの上海Ⅱ はMSX-DOSで動いているようですけど、これはなぜですか？

ソフトウエアコンテストへ応募すること自体には問題ないはずだけど、採用されたソフトウエアが商品化または雑誌や書籍で公開されることになると、商品にする場合と同じ制限が課せられる。

解決策としては、まずソースリストを掲載すること。MSX-Cでコンパイルしたオブジェクトプログラムには商品化の制限があるけど、ソースリストの公開には問題がないんだ。また、〝MSX-ISVキット〟を持つ出版社などにコンパイルし直してもらうことでも、商品化の権利が発生するぞ。

PDSに関しては、オブジェクトプログラムを公開する権利が、最近になって認められた。営利目的でないものなら、自由にネットワークにアップすることができる。

またMSX-DOSやDOS2などを使って開発されたプログラムの販売には、制限がない。ただし、商品にMSX-DOSを組み込むためには、特別の使用料を払って契約する必要がある。上海Ⅱ などの場合も、発売元がアスキーからMSX-DOSを組み込む権利を買っているというわけなんだね。

MSX-ISVキットとMSX-DOSの商品への組み込みの契約などに関しては、下記の連絡先までお問い合わせください。

株式会社アスキー
MSX推進部
☎03-486-8346

きれいな画面をデジタイズするには

美しい画面をデジタイズするためには、雑音を減らす必要がある。つまり、雑音を出しにくい機材を使うことと、雑音を拾わないことが重要なんだ。

最近のワープロやコンピュータは、雑音の発生を防ぐように規制され、基準を満たしている製品には〝VCCI〟マークが表示されている。少し古い製品は、ゆるい基準にしたがって〝VCCI10〟または〝VCCI20〟マークが表示されているぞ。いずれにせよ、AV機器の近くで使う機材には、このVCCIマーク付きのものを選ぶと安心というわけだね。実際に、旧式のMSX1やMSX2マシンよりも、最新のMSX2+マシンが出す雑音のほうが少ないようだ。

また、テレビの室内アンテナとフィーダー線（アンテナの接続に使う平たい電線）は雑音を拾いやすいので、室外アンテナを同軸ケーブル(アンテナ用シールド線)でテレビに接続するとよい。さらにAV機器の接続には、ビデオ用のシールド線を使おう。オーディオ用のシールド線にビデオ信号を通すと、画質が落ちることがあるので注意しようね。

意外と見落とされてしまうのが、電源からの雑音。これには、〝ノイズフィルター〟を用意することで対応しよう。5千円から1万円程度の、ノイズフィルター付きテーブルタップが便利だよ。でも、このテーブルタップはAV機器とMSX専用に使うこと。大きな雑音を発生する蛍光灯などと混ぜて使うと、効果が半減するよ。

最後に、デジタイズされた画面の美しさは、元の画面の色と明かるさが大きく影響する。ビデオカメラから直接デジタイズする場合には、カメラの絞りやカラーフィルターで調整してみよう。

次号はアスキーの光線銃を紹介する

というわけで、今月のテクニカル探検隊はおしまい。次号では、間もなく発売が予定されているアスキーの光線銃、〝Plus-X〟ターミネーターレーザーの仕様に関してお送りする予定だ。また、記事の内容に関する質問や要望も受け付けているので、以下のあて先までドンドン送ってね。

〒107-24
東京都港区南青山6-11-1
スリーエフ南青山ビル
(株)アスキー
MSXマガジン編集部
おたのもーします係

⬆HBI-V1のパッケージを開けたところ。回路の緻密さは、さすがソニーといったところ。

オッといきなりの特別企画だ！
ハードウエア事始め

パーツショップ巡り―第1回 東京編―

ハード製作をやりたいんだけど、部品が手に入らないよーっ！　とお嘆きのアナタ。そんなアナタのタメに今月と来月の2回で、東京、名古屋、大阪のパーツショップを紹介していくことにするぞ。まずは東京編の始まりだ。

部品を買いに街へ出かけていこう

毎月、このコーナーへたくさんのおたよりが寄せられている。その中で多いのは、どこで部品を手に入れたらいいの？　という質問だ。せっかくハード製作をやろうと思っても、部品が揃わないんじゃお手上げだからね。地方に住んでいる場合は、電子部品を扱っているお店(パーツショップ)もそんなに多くないだろうから、部品集めに苦労するケースもあるだろう。

それに、東京近辺に住んでいる人の場合でも、近所にパーツショップがあることはまれだと思う。結局多少の電車賃をかけても秋葉原へ出かけたほうが欲しいものが揃うし、思わぬ掘り出し物に出くわすこともあるのだ。部品が大量に必要な場合や特殊な部品を探す場合などは、なおさらだね。

そこで特別企画として、パーツショップの紹介をしていくぞ。まず今月は東京編なのだ。秋葉原を中心として、個性的なお店がたくさんあるから、自分の足で探してみると楽しいはずだ。

秋葉原に行くというと、真っ先にJR秋葉原駅を連想する人が多いと思う。しかし地下鉄などを利用すると、自分の最短ルートを発見出来るかもしれないのだ。秋葉原駅周辺には、営団地下鉄の御茶ノ水、新御茶ノ水、淡路町、末広町、秋葉原などの各駅がある。また、バスなどを利用して行くのも手だろう。

ここで、じっさいにお店に行って買うときに注意する点を挙げておこう。買い物へ出かけるときにはまず、〝どこで〟、〝なにを〟、〝どれくらい〟と、だいたいの目安をつけて行くのがよい買い物をするときのコツなのだ。パーツショップの人は、「……こんなようなものをください」というように抽象的な注文をされても困ってしまうのだ。たとえば、「発光ダイオードをください」といっても、色や大きさなどがまちまちでたくさんの種類がある。自分の欲しいものをハッキリとお店の人に言うようにするといい。また、店に品物が陳列されている場合は、その中から自分の必要なものを選ぼう。もし目的のパーツを見つけられなかったら、お店の人に在庫を調べてもらうのもいいだろう。とにかく、込んでいるところが多いから、テキパキとお買い物するっ！　という感じでいきたいものだ。平日だと夕方から込み始めるということを、頭の中に入れておいてね。

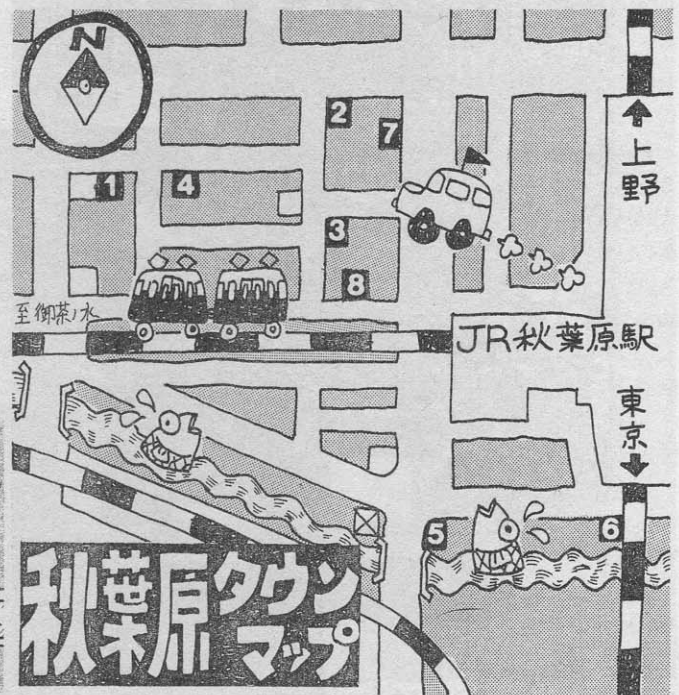
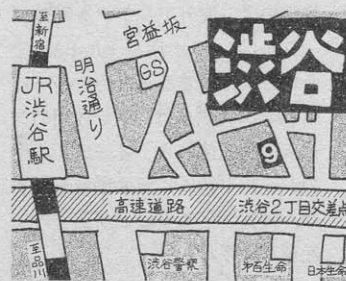
ほとんどの店で、通販（通信販売:電話や手紙による注文の受付）をしているので、地方の人も気軽に電話かFAXで在庫確認をしてから注文できるのだ。『トランジスタ技術』（CQ出版社発行）などにも、くわしい在庫品の価格表が掲載されているので参考になるだろう。ただ、通販のルールはしっかりと守ろうね。

さて、さっそく紹介していくことにしよう。

AKgazetteって何だ？

⬅家電製品の最新情報を満載。

オーオー、秋葉原に行ったら配ってました、『AKgazette』。しかも上の写真のようなキレイなお姉さんが、ニッコリと微笑みながら……。これは、この冬に創刊された秋葉原のタウン誌で、タウンガイドと家電製品の最新情報を掲載するとってもオシャレな雑誌なのだ。季刊を予定していて発行部数はなんと60万部。いちど見てみてちょーだい。

渋谷
至新宿
JR渋谷駅
明治通り
宮益坂
GS
9
高速道路
渋谷2丁目交差点
至品川
渋谷警察
第百生命
日本生命

①亜土電子工業パーツショップ

秋葉原へ通う人間ならば、いちどは訪れたことがあるだろう。"T-ZONE"という愛称で親しまれ、電子部品全般を扱っているが、おもに半導体に強い。

場所は、秋葉原駅を総武線の御茶ノ水方面に歩いて、昌平坂交差点の角にあるロケットを右折して、その先のガソリンスタンドをまた右折したところの右手にある。ちょっと分かりにくいかもしれないので、詳しくは、150ページのマップをよく見てほしい。

亜土電子はここのパーツショップのほかに、ミナミ電気の奥に本社ビルを構え、東京ラジオセンターにもインテルショップという店を出している。スタッフはすべてその道のプロフェッショナルで、気軽に質問に答えてくれるので、わからないことは尋ねてみるといい。

半導体類は、カウンターの奥に整理されているので、店の人に欲しいICの番号を伝えて出してもらおう。そのほか、基板、ソケット、コネクタ、配線材料、スイッチング電源など、店内のいたるところに部品が並んでいる。さらに、亜土電子オリジナルキットや基板などがある。

通販は、ファクスのみの受付となっている。また、通販では最低限100個以上の単位での注文になるので、数個単位では不可だ。注意しよう。在庫があるかどうかをちゃんと問い合わせをしてから注文しよう。

⬅亜土電子工業パーツショップの入り口だ。たくさんのパーツがあるぞ。

⬅なかよく買い物してるカップルがいたのだ。

⬅お店の中は活気があって、にぎやかなのだ。

②若松通商

ここは、半導体のみといっても過言ではないほど、店内右から左までICの、ヤマ、ヤマ、ヤマ！

店は1階と2階に分かれていて、1階はROMやオペアンプ、CPU関係のICが置いてあるのだ。また、3端子レギュレータやバッテリーバックアップ用(電圧監視用)IC、さらにDAC(D/Aコンバータ)やZ80などのCPUも揃えてある。2階は汎用ロジックICやトランジスタ、メモリそのほかが揃っている。汎用ロジックICについては、いまさら説明することはないとは思うけど、74LS04や4069などのデジタル回路を構成するのに用いる専用ICだ。

1階の入り口付近には、空冷ファン、スイッチング電源などが並んでいる。ROMなども新品だけでなく、再生品もあって種類も豊富なので、いろいろと探してみるとオモシロイものを見つけることができるかも。さらに、7階にはジャンク品専用のフロアもあって、取材に行ったときも、多くのお客さんでごった返していたのだ。

場所は、秋葉原駅を総武線の御茶ノ水方面に歩いて、"よしば無線"を右折し、そのまま直進して、突き当たった右手にある。今回取材で訪れた場所のほかにもう1ヵ所、マイコンパーツセンターがある。

⬆部品が山積みされている店内。あれこれ目移りしてしまいそうなのだ。フー。

⬆店の外には、CDもたくさん置いてあった。2階には74LS04などの汎用ICがある。

⬆再生品もあるので、探してみるとオモシロイものが見つかるかもしれない。

③広瀬無線パーツセンター3号店

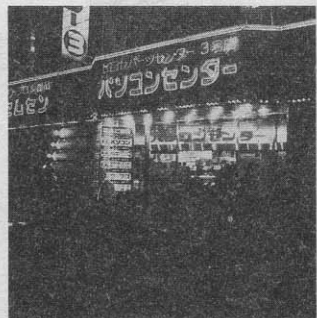
ご存じ、以前はお隣のパーツセンター1号店のみだったが、新しくパーツセンター3号店が加わり、充実してきた。ここ、広瀬無線はコネクタメーカーとしても有名で、MSX用50ピンカードエッジコネクタや、増設フロッピーディスクドライブ用34ピンコネクタなど、お世話になった人も多いことだろう。

3号店の1階半分が、パーツショップになっていて、残りの半分にワープロやMSXが置いてある。2階は、NECのPC-9801シリーズなどを扱ったパソコンショップになっているのだ。

パーツショップはおもに、コネクタや基板が店の中を占めていて、ICはカウンターの棚に並んでいる。コネクタだったらだいたい揃うはずだ。また1号店には、ケース、つまみ類、工具、キット、抵抗、コンデンサーなどがある。この店では、コネクタとケーブルを買うと圧着してくれるので、工具のない人は重宝するはずだ。圧着してもらうときは、どういう向きで何メートルぐらいかはっきり伝えるようにしよう。

3号店の場所は、秋葉原駅を総武線の御茶ノ水方面に歩いて、"よしば無線"を右折し、牛丼屋の前(ソフマップの隣)にある。

⬆ワープロやMSXなども置いてあった。もちろんMSX2＋の新製品もあったぞ。

⬆お話をうかがった松井さん。ニコヤカに、いろいろと教えてくれたのだ。

⬆取材に行ったときには、あたりはもうすでに暗くなっていた。ネオンがキレイ。

④秋月電子通商

秋葉原まで来てここを見逃す人もいないだろうけど、とりあえず念のために……。"秋月特価"が常用句となっている店内には、秋月電子オリジナルキットの数々をはじめ、部品の多さで足の踏み場もないほど。日曜日ともなるとお客さんがあふれ、店内に入るのも至難の業だ。初めて秋葉原を探検する人には近寄り難い店かもしれないけど、一度、店内を覗いてみるといいだろう。

秋月電子オリジナルキットは、種類が豊富なうえにとっても安い。ただ、これらのキットは部品と基板プラス説明書のみなので、ケースの加工やほかの部品が必要だったり、ちょっぴり技術が必要なものもある。

半完成品やジャンク品では、電源ユニットやビデオカメラのビューファインダー、小型シールバッテリーなどが豊富だ。半導体は、メモリIC、センサー、OPアンプ、A/Dコンバータなどがある。

⬆見よ！　この部品の数の多さを。この中から見つけ出してね。

⬆お話をうかがった谷口さん。いろいろと相談にのってくれそうなのだ。

⑥小沢電気商会

"ニュー秋葉原センター"という、ちょっと聞き慣れないビルにある。ここも商店街のように2、3の店が寄り添うように並んでいるのだ。場所は、秋葉原駅を出て、山手線を東京方面へ進み、道路を横断すると目の前。シントク電気の並びになる。

扱っている商品もいっぷう変わっていて、キセノン管、ネオン管、トリガコイル、トランス、真空管なども売っているのだ。

もちろん、ふだん見なれたトランジスタやリニアIC、LED、TTLなんかもひととおり揃っている。とくに、トランジスタなどは、最近では見かけなくなって入手が困難なものでも、在庫がある可能性がある。

お話をうかがった飯島さんによると、最近は自作する人が昔にくらべて減ってきているそうだ。そして、このお店を利用するのは、ほとんどが大学生以上の人らしい。ちなみに定休日は木曜日だ。

⬆ほかのところとは違って、珍しいパーツも扱っているのだ。

⬆ひとつのビル内にいろんなお店が入っている。少しわかりにくいかも。

⑤オテック

ここも、場所がちょっとわかりにくいかもしれない。秋葉原駅から中央通りを万世橋方面に進み、中央通りをはさんで万世橋警察の左の角のビルの2階だ。入り口の階段は万世橋寄りにある。詳しくは150ページのマップを参照してほしい。

売り場担当の田中さんに話を聞いた。見るからに頼りになる（なりそうな？）お兄さんで、とっても明かるくて楽しい人なのだ。

「雑誌に載るんですか？　カッコよく撮ってくださいね。それから通販に関しては、どんどん電話で在庫を聞いてきてください」と終始元気だったのだ。

真新しい店内には、メモリ、トランジスタ、キットなど……。それだけでは飽き足らず、電子手帳やHDDユニットまであるのだ。驚いたことに、真空管を使ったパワーアンプのキットまであったぞ。

しかし、基本的な部品もしっかり揃っている。Z80の上位互換の日立HD-64180、コプロセッサ、ROM、RAM、スペシャルファンクションなどなど……。コンデンサー、トランジスタなどももちろん豊富だ。

⬆半導体ならおまかせっ！　というお店なのだ。在庫が豊富にあるぞ。

⬆カメラを向けると、さっそくポーズをとる田中さん。愉快な人だ。

⑦田中無線電機　中央店

半導体の専門店として、知る人ぞ知る店なのだ。CPU関連、汎用ロジックIC、スペシャルファンクションICなどを扱い、元祖MSXのPSG、AY-3-8910Aなども置いてあった。今回取材で訪れた店は半導体部で、秋葉原駅から中央通りを北（上野方面）へ行くと、左手にある。本店はヤマギワの前にある。

店から溢れ出さんばかりに、整然とIC、キット類などが並んでいて、とくに実験教材、CPUボードなどが目につく。お話を聞いた河田さんによると、「新製品にはとくに力を入れています」ということだ。その言葉どおり、ショーウインドーには最近急速に大容量化が進んでいるメモリ類、1メガバイトRAMやROMが大量に並んでいた。ダイオードやトランジスタなどは10個、100個とまとめて買うほうが安くなるから、友達といっしょに買うのもいいだろう。

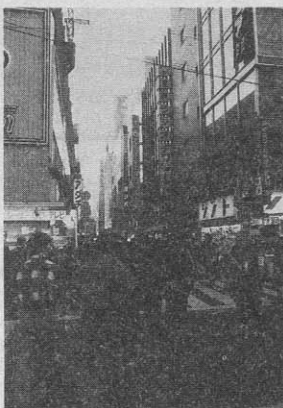
⬆基本的に年中無休という話だった。このカンバンが目印だ。

⬆新製品には強いですよ、ということなので、問い合わせてみるといい。

⑧東京ラジオデパート

名前のように、ここは小さな店が集まって電子部品のデパートを形成している。最近では、あまり見られなくなってきた真空管や特殊なコネクタ、抵抗、半導体、ケース、基板、工具、計測器、書籍にいたるまでほとんどこのラジオデパートで用が足りてしまう。地下1階から地上3階、端から端まで全部電子部品に関係する店舗で占められ、合計60数店舗になるという。場所は、秋葉原駅西口を出て総武線の御茶ノ水方面へ横断歩道を渡り、シントク電気本店の左の道をまっすぐ行くと、右手にある。

また秋葉原駅隣にも、“ラジオセンター”という、ここと同じように小さな店が集まってできた場所がある。こちらは、さながら市場のような雰囲気を持っているのだ。特徴は、スピーカー部、トランス部など独特の商品のみ扱う店が多いことだ。

☗ラジオデパートの名前にふさわしく、ここであらゆる物が揃うのだ。

☗ちょっと奥まったところに入り口がある。とにかく人が多いところだ。

⑨藤商電子

こちらは、今までの秋葉原からはちょっと離れた渋谷にある。じつをいうとアスキーのスタッフもよく買い出しへ行ったりするのだ。南青山からでも、渋谷からでもだいたい歩いて15分から20分の場所に位置していて、その存在はとってもありがたいもの。どーも、いつもお世話になってます。

ここはおもに、通販中心といえるかもしれない。店内は一見ジャンク屋みたいに見えるけど、奥にしまってある藤商独特の“箱”になんでも入っているのだ。

「あれとこれをください」と注文するとたいがいのものは出てくる。要するに、“かゆい所に手が届く”というか、まるでドラえもんの4次元ポケットみたいな感じさえするのだ。左下の写真は社長の猪瀬さん。ふだんは奥でモクモクと仕事をこなしている人だ。

秋葉原から離れているということで、藤商電子のことを雑誌の広告などで見たことがある人でも、場所を知っている人はほとんどいないかもしれない。場所は渋谷駅から宮益坂を登り、右手の薬局を右折したところにあるアートビルの2階だ。

☗社長の猪瀬さん。取材のとき、タバコをもらってしまったのだ。

☗奥にズラッと並んだ、藤商名物の箱だ。なんでも出てきそうだね。

コーヒーブレーク

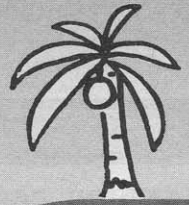
ハラが減っては……、というわけで、秋葉原に通い慣れている人たちがよく利用するのが、この牛どん屋だ。必要な部品を揃えるためには、何軒も回らなきゃいけないハメになることもしょっちゅうなのだ。まあ、疲れたらお腹を満たして、コーヒーでも飲んでゆっくりしてから、再び出陣するのだ。

さあ、欲しいパーツを求めて行動を開始だ。

☗ネオンがまぶしい牛どん屋だ。

名称	住所	電話番号	通販可否
①亜土電子工業パーツショップ	〒101 東京都千代田区外神田1-5-7	☎03-257-2655 FAX☎03-257-2676	FAXのみ可
②若松通商	〒101 東京都千代田区外神田1-11-4	☎044-722-0948(通販部)	可
③広瀬無線パーツセンター3号店	〒101 東京都千代田区外神田1-10-5	☎03-255-2211	要在庫確認
④秋月電子通商	〒158 東京都世田谷区瀬田5-35-6	☎03-700-5212(通販部)	可
⑤オテック	〒101 東京都千代田区外神田1-16-1万世ビル2F	☎03-251-1201	可
⑥小沢電気商会	〒101 東京都千代田区外神田1-16-10	☎03-771-1994(通販部)	可
⑦田中無線電機中央店	〒101 東京都千代田区外神田3-13-7	☎03-253-5927	可
⑧秋葉原ラジオデパート	〒101 東京都千代田区外神田1-10-11	*	*
⑨藤商電子	〒150 東京都渋谷区渋谷2-12-8 アートビル	☎03-499-0981	可

*：各店によって違います。

キミのプログラムライブラリーを充実させるコーナー

SHORT PROGRAM ISLAND

ショートプログラムアイランド

おーっと、みなさんゴメンナサイ！　今月も変数表を掲載することができませんでした。プログラム投稿のさいには、必ず変数表などの資料もいっしょに送るようにしてくださいね。

PROGRAM 1 カード大相撲リスト

●操作方法は110ページに掲載

```
10 '●●●●● CARD OHZUMO ◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆
20 SCREEN1:DEFINTA-V,Y:DIMW0(19,5),W(1,5
),U(1,4),N$(20):INPUT" しこなをつけて (8もじまで)
";N$(20):N$(20)=LEFT$(N$(20),8)
30 COLOR1,15,15:SCREEN5,3,0:OPEN"GRP:"AS
#1:OSAMU=RND(-TIME):COLOR=(2,6,4,4):COLO
R=(3,5,3,3):COLOR=(14,7,4,1):GOSUB690:GO
SUB510
40 '●●●●● MAIN ◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆
50 PLAY"S0M5000L3205CECECECEDFDFDFDFGEFD
CEC"
60 FORI0=0TO1:FORI=0TO1:FORJ=0TO1:PUTSPR
ITEI*5+J,(84+I0*18+I*(52-I0*36),27-I0*11
),I+J+1-(I=1)*(J=0),I*10+J
70 PUTSPRITEI*5+J+2,(70+I0*24+I*(80-I0*4
8),48),I+4-J*2,I*10+J+6-I0*4:NEXT:PUTSPR
ITEI*5+4,(102+I0*24+I*(16-I0*48),60-I0*1
2),I+2,I*10+4:NEXT:FORK=I0*2000TO2000:NE
XTK,I0
80 X(0)=94:X(1)=126:FORI=0TO1:FORJ=0TO4:
U(I,J)=INT(RND(1)*5):NEXTJ,I
90 IFT=1THENY=INT(RND(1)*5):PLAY"S0M8000
L3205ECE":GOTO120
100 PUTSPRITE20,(8,Y*16+113),12,20
110 S=STICK(0)+STICK(1):Y=Y-(S=1)*(Y>0)+
(S=5)*(Y<4):IFSTRIG(0)+STRIG(1)THENPLAY"
S0M8000L3205CEC":GOTO120ELSE100
120 FORI=0TO40:COPY(0,U(T,Y)*16+15)-STEP
(I,10),1TO(T*180+16,Y*16+113),0:NEXT
130 ONU(T,Y)+1GOSUB180,260,310,370,440
140 PUTSPRITE20,(0,209):LINE(T*180+8,Y*1
6+112)-STEP(56,12),15,BF:FORI=0TO15:COPY
(T*180+8,Y*16+128-I)-(T*180+64,212),0TO(
T*180+8,Y*16+127-I),0:NEXT:LINE(T*180+8,
176)-STEP(56,12),13+T,BF
150 IFY<4THENFORI=YTO3:U(T,I)=U(T,I+1):N
EXT
160 U(T,4)=INT(RND(1)*5):T=1-T:GOTO90
170 '●●●●● つっぱり つっぱり ◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆
180 Z=.028*(W(T,0)-(W(T,0)>40)*(40-W(T,0
)))*(60-W(1-T,4)+(W(1-T,4)>60)*(60-W(1-T
,4)))
190 IFW(1-T,4)-.3*W(T,0)>30-INT(RND(1)*1
0)AND(X(0)-Z*(2*T-1)<20ORX(1)-Z*(2*T-1)>
200)THENX(1-T)=200-180*TELSEX(1-T)=X(1-T
)-Z*(2*T-1)
200 PLAY"S0M1400003C3":FORI=0TO1:PUTSPRI
TE5-5*T+I,(X(1-T)-8+16*T,16),(T-2)*(I=1)
+1,10-10*T+I:NEXT:FORI=0TO1:PUTSPRITE7-5
*T+I,(X(1-T),48),5-T-I*2,10-10*T+I+2:PUT
SPRITEI*5+4+T*(5-10*I),(X(I)+32-I*64,48)
,I+2,I*10+(I-5)*(T=0)-(I+4)*(T=1):NEXT
210 IFX(1-T)>200ORX(1-T)<20THENKI=0:GOTO
470ELSEFORI=0TO500:NEXT
220 X(T)=X(1-T)+64*T-32
230 FORI=0TO1:PUTSPRITE5*T+I,(X(T)+8-16*
T,16),(-T-1)*(I=1)+1,10*T+I:PUTSPRITE5*T
+I+2,(X(T),48),4+T-I*2,10*T+I+2:PUTSPRIT
EI*5+4,(X(I)+32-I*64,48),I+2,I*10+4:NEXT
240 RETURN
250 '●●●●● よるよるよるよる ◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆
260 Z=3E-03*(W(T,1)-(W(T,1)>40)*(40-W(T,
1)))*(80-W(1-T,4)+(W(1-T,4)>80)*(80-W(1-
T,4)))
270 FORI0=1TO5:PLAY"O4C":IFW(1-T,4)-.2*W
(T,1)>25-INT(RND(1)*10)AND(X(0)-Z*(2*T-1
)<20ORX(1)-Z*(2*T-1)>200)THEN280ELSEFORI
=0TO1:X(I)=X(I)-Z*(2*T-1):NEXT
280 FORI=0TO1:FORJ=0TO1:PUTSPRITEI*5+J,(
X(I)-16*I+8,16),I+J+1-(I=1)*(J=0),I*10+J
:PUTSPRITEI*5+J+2,(X(I),48),I+4-J*2,I*10
+J+2:NEXT:PUTSPRITEI*5+4,(X(I)+32-I*64,4
8),I+2,I*10+4:NEXT
290 IFX(1-T)<20ORX(1-T)>200THENKI=1:GOTO
470ELSEFORK=0TO300:NEXTK,I0:RETURN
300 '●●●●● つった つった つった つった ◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆
310 I1=.16*(-W(T,2)+W(1-T,5))*(W(T,2)>W(
1-T,5)):FORI0=0TOI1
320 PLAY"O3EG":FORI=0TO1:X(I)=X(I)-8*(2*
T-1):NEXT:FORI=0TO1:FORJ=0TO1:PUTSPRITEI
*5+J,(X(I)-16*I+8,16-((I=0)*(T=1)+(I=1)*
(T=0))*8),I+J+1-(I=1)*(J=0),I*10+J
330 PUTSPRITEI*5+J+2,(X(I),48-((I=0)*(T=
1)+(I=1)*(T=0))*8),I+4-J*2,I*10+J+2+((I=
0)*(T=1)+(I=1)*(T=0))*6:NEXT:PUTSPRITEI*
5+4,(X(I)+32-I*64,48-((I=0)*(T=1)+(I=1)*
(T=0))*8),I+2,I*10+4+(I=0)*(T=0)+(I=1)*(
T=1):NEXT
340 IFX(1-T)<20ORX(1-T)>200THENGOSUB350:
KI=2:GOTO470ELSEFORK=0TO300:NEXTK,I0
350 PLAY"EC":FORI=0TO1:PUTSPRITE5-5*T+I,
(X(1-T)-8+16*T,16),(T-2)*(I=1)+1,10-10*T
+I:NEXT:FORI=0TO1:PUTSPRITE7-5*T+I,(X(1-
T),48),5-T-I*2,10-10*T+I+2:PUTSPRITE4+5*
```

```
I,(X(I)+32-64*I,48),I+2,I*10+4:NEXT:RETU
RN
360 '●●●●● はたいた――――っ ◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆
370 X(T)=X(T)+64*T-32:X(T)=X(T)+(X(T)<20
ORX(T)>200)*(X(T)-20-180*T)
380 FORI=0TO1:PUTSPRITE5*T+I,(X(T)+8-16*
T,16),(-T-1)*(I=1)+1,10*T+I:PUTSPRITE5*T
+I+2,(X(T),48),T-I*2+4,10*T+I+2:PUTSPRIT
E7-5*T+I,(X(1-T),48),5-T-I*2,10-10*T+I+8
390 PUTSPRITEI*5+4,(X(I)+32-I*64,48),I+2
,I*10+(I-5)*(T=0)-(I+4)*(T=1):NEXT:PLAY"
O6EEF":FORI=0TO600:NEXT
400 IFRND(1)<.05*(W(T,3)*1.3-W(1-T,5))TH
EN420ELSEX(1-T)=X(T)+32-64*T
410 FORI=0TO1:PUTSPRITE5-5*T+I,(X(1-T)-8
+16*T,16),(T-2)*(I=1)+1,10-10*T+I:PUTSPR
ITE7-5*T+I,(X(1-T),48),5-T-I*2,10-10*T+I
+2:PUTSPRITEI*5+4,(X(I)+32-I*64,48),I+2,
I*10+4:NEXT:PLAY"O6FE":RETURN
420 FORI=0TO1:PUTSPRITE5-5*T+I,(X(1-T)-1
6+32*T,27),(T-2)*(I=1)+1,10-10*T+I:PUTSP
RITE7-5*T+I,(X(1-T),48),5-T-I*2,10-10*T+
I+6:NEXT:PUTSPRITE9-T*5,(X(1-T)-32+T*64,
60),3-T,14-T*10:FORK=0TO1000:NEXT:KI=3:G
OTO470
430 '●●●●● CHANGE ◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆
440 X(0)=188-X(0):X(1)=252-X(1)
450 PLAY"O7GEG":FORI=0TO1:FORJ=0TO1:PUTS
PRITEI*5+J,(X(I)+8-16*I,16),I+J+1-(I=1)*
(J=0),I*10+J:PUTSPRITEI*5+J+2,(X(I),48),
I+4-J*2,I*10+J+2:NEXT:PUTSPRITEI*5+4,(X(
I)+32-64*I,48),I+2,I*10+4:NEXT:RETURN
460 '●●●●● しょうぶ あり ◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆
470 COLOR8:PSET(40,8),15:PRINT#1,KI$(KI)
;" で ";N$(20+(K0-20)*T);" の かち"
480 IFT=1THENPLAY"S1M10000L1604FD03AB04F
E03BABAA6F2":FORI=0TO7000:NEXT:FORI=0TO2
0:PUTSPRITEI,(0,209):NEXT:K0=0:GOSUB510:
RETURN50
490 PLAY"O5L8C.C16GGC.C16GGCL16DEFGABO6C
1":FORI=0TO8000:NEXT:LINE(0,8)-(252,16),
15,BF:K0=K0+1:GOSUB630:RETURN60
500 '●●●●● OPENING ◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆
510 CLS:PSET(82,8),15:COLOR10:PRINT#1,"カ
ート" おおず"もう":LINE(50,10)-(202,12),6,BF,XO
R
520 PSET(24,24),15:COLOR1:PRINT#1,N$(20)
:W=100:FORI=0TO4:PLAY"S1M5000L3205GGG":P
SET(16,I*8+40),15:COLOR1:PRINT#1,Z$(I);"
 は いくつにする";
530 PSET(144,I*8+40),15:COLOR13:PRINT#1,
W(0,I);"  ":S=STICK(0)+STICK(1):W(0,I)=W
(0,I)-(S=1)-(S=3)*5+(S=5)+(S=7)*5:W(0,I)
=W(0,I)+(W(0,I)<0)*(W(0,I)-W)+(W(0,I)>W)
*W(0,I)
540 IFSTRIG(0)+STRIG(1)=0THEN530
550 W=W-W(0,I):IFW>0THENNEXT
560 W(0,5)=W:IFI<4THENFORJ=I+1TO5:W(0,J)
=0:NEXT
570 FORI=0TO5:PSET(48,I*8+96),15:COLOR1:
PRINT#1,Z$(I);:COLOR13:PRINT#1,W(0,I);:N
EXT:COLOR14:PRINT#1," れっつら ご"ぉ !":FORI=
0TO4000:NEXT
580 CLS:SETPAGE0,1:CLS:COLOR1:FORI=0TO4:
PSET(0,I*16+16),15:PRINT#1,W$(I);:NEXT
590 SETPAGE0,0:LINE(16,80)-(8,96),6:LINE
-(244,96),6:LINE-(236,80),6:LINE-(16,80)
,6:PAINT(17,81),6:FORI=0TO1:LINE(20+I*20
8,78)-STEP(4,4),10,BF:NEXT
600 FORI=0TO1:LINE(98+I*56,112)-STEP(0,7
4),9:NEXT:LINE(68,112)-(184,186),10,B
610 FORI=0TO5:PSET(103,116+I*12),15:COLO
R11:PRINT#1,Z$(I);:NEXT
620 COLOR=(4,INT(RND(1)*5)+3,INT(RND(1)*
5)+3,INT(RND(1)*5)+3)
630 FORI=0TO1:FORJ=0TO4:LINE(8+I*180,J*1
6+112)-STEP(56,12),13+I,BF:NEXTJ,I
640 N=K0+(K0>19)*(K0-19+INT(RND(1)*4)):P
SET(176,101),15:COLOR14:PRINT#1,N$(N):PS
ET(12,101),15:COLOR13:PRINT#1,N$(20):PSE
T(82,101),15:COLOR7:PRINT#1,USING"##しょう"
;K0;:H=H+(H<K0)*(H-K0):COLOR12:PRINT#1,U
SING" ##しょう";H
650 FORI=0TO5:W(1,I)=W0(N,I):NEXT
660 FORI=0TO1:COLOR13+I:FORJ=0TO5:PSET(7
2+87*I,116+J*12),15:PRINT#1,USING"###";W
(I,J):NEXTJ,I
670 T=-(RND(1)<.5):COLOR=(5,INT(RND(1)*8
),INT(RND(1)*8),INT(RND(1)*8)):RETURN
680 '●●●●● READ DATA ◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆
690 FORI=0TO9:READA$(0),A$(1):FORJ=0TO1
700 FORK=1TO31STEP2:B$(J)=B$(J)+CHR$(VAL
("&H"+MID$(A$(J),K,2))):C$="":FORL=1TO8:
C$=C$+MID$(RIGHT$("00000000"+BIN$(VAL("&
H"+MID$(A$(1-J),K,2))),8),9-L,1):NEXT:C$
(J)=C$(J)+CHR$(VAL("&B"+C$)):NEXTK,J
710 SPRITE$(I)=B$(0)+B$(1):SPRITE$(I+10)
=C$(0)+C$(1):FORJ=0TO1:B$(J)="":C$(J)=""
:NEXTJ,I:SPRITE$(20)="`みみ`"
720 FORI=0TO5:READZ$(I):NEXT:FORI=0TO4:R
EADW$(I):NEXT:FORI=0TO3:READKI$(I):NEXT
730 FORI=0TO19:FORJ=0TO5:READW0(I,J):NEX
TJ,I:FORI=0TO7:READN0$(I):NEXT:FORI=0TO1
9:FORJ=0TO7:N$(I)=N$(I)+MID$(N0$(J),I+1,
1):NEXTJ,I:RETURN
740 '●●●●● DATA ◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆
750 DATA000003031F3E7EFA7070381C00000000
,00081C9CFC00E010C0C000000000000
760 DATA000000000F1F1F1F1F1F1F1F0F0701
,00000000F0F0F8FCFCFEFEFEFEF8F8F0E0
770 DATA00000000000000C3F3F0604040200000
0,00000000000000FFFF00000000000000
780 DATA000003070F1F1F1F1F1F3F7FF1E0F0F0
,3FFFFFFFFFFEFEFFFFFEFEFECE0E0F0F
790 DATA0080C0E0F0783C1F0F0F000000000000
,00000000000000000000000000000000
800 DATA0081FFFFFF000000000000000000000
,00808080800000000000000000000000
810 DATA0000010F130101010101010101010000
,0000C0C080808080808080800000
820 DATA000000000F1F1F1F1F0F0FFEFEFEC0
,000000FFFFFFFFFFFFFFFF000000000
830 DATA00000E1F07070D080804000000000000
,000000000C0E0F07838180000000000
840 DATA00010F0F1F3F3F3F3F3F7B70E1CFDFDC
,7FFFFFFFFFFFFFFFEFCF8F0F0F8F8E000
850 DATAつきのつよさ,よりのつよさ,つりのつよさ,ひきのうまさ,わば"り
あし,のこりご"し," つ き "," よ り "," つ り "," はたき
",ちぇんじ",つきだ"し,よりきり,つりだ"し,はたきこみ
860 DATA1,2,0,3,4,0,2,3,1,6,0,3,4,4,4,4,
4,4,7,2,7,2,3,3,0,15,0,0,8,7
870 DATA5,9,2,20,9,10,10,15,11,3,16,18,2
2,3,5,13,13,7,12,18,23,7,10,20,10,22,14,
15,11,13,19,25,17,10,16,20
880 DATA40,20,15,0,10,10,10,21,30,25,18,
15,29,23,14,18,13,25,13,22,20,30,23,26
890 DATA20,25,28,23,25,29,28,30,25,28,25
,34,30,34,32,33,26,38,33,38,35,28,27,39,
35,42,48,38,30,40
900 DATAししやすよいまきとちほこみあたふたきちあ,ん"まかりしっりれゃく
につさが"いんよた,てょしーぎ"こんみかうし"したっぽたのふ,"のたとりもうしと
ほてきえお"たうのふた,しくおまきりぐ"いぱんこしわかはとうしは,やちさくりきし
れつこゆ"またのぐ"んふ",うわむしま まも" ういつしば"かみ"や,う たい
 んみ " なろん しま
```

PROGRAM 2 GRAVITATIONリスト

●操作方法は110ページに掲載

```
100 ' Gravitation          by M.Akimoto
110 DEFINT A-U:DIM A(16),B(16):COLOR 15,
0,0:SCREEN 5,0,0:OPEN "GRP:" AS #1:A=RND
(-TIME/3):A$="ABCDEFGHIJKLMNOP"
120 FOR I=0 TO 15:READ A,B,C:COLOR=(I,A,
B,C):NEXT
130 ' ｷｬﾗｸﾀ
140 FOR I=0 TO 7:READ B$:VPOKE &H7800+I,
VAL("&H"+B$):NEXT
150 SET PAGE 1,1:CLS:FOR I=0 TO 31:CIRCL
E(I*8+3,3),3,I MOD 4+8:PAINT(I*8+3,3),I
MOD 4+8:NEXT
160 PRESET(0,8):COLOR 14:PRINT #1,A$;:CO
LOR 15:PRINT #1,A$:COPY(0,8)-(255,15) TO
 (1,0),,TPSET
170 CIRCLE(3,19),3,13:PAINT(3,19),13
180 PRESET(0,24):PRINT #1,"GRAVITATION"
190 FOR I=0 TO 84:X=3-SIN(3.141592653589
8#/85*I):Y=3-SIN(3.1415926535898#/85*(I+
1)):FOR J=0 TO 6
200 IF POINT(I,J+24)=0 THEN 220
210 LINE(I*3,168-X*(7-J)*6)-(I*3+3,168-Y
*(7-J)*6),6:LINE-(I*3+3,168-Y*(6-J)*6),6
:LINE-(I*3;168-X*(6-J)*6),6:LINE-(I*3,16
8-X*(7-J)*6),6:PAINT(I*3+1,166-X*(6-J)*6
),6
220 NEXT:NEXT:A$=A$+"abcdefghijklmnop"
230 ' ﾀｲﾄﾙ
240 SET PAGE 0,0:CLS:COPY(0,42)-(255,168
),1 TO (0,8):PRESET(88,184):PRINT #1,"PU
SH SPACE"
250 IF STRIG(0)=0 THEN 250
260 ' ｽﾀｰﾄ
270 CLS:FOR I=0 TO 16
280 A(I)=RND(1)*224+16:B(I)=RND(1)*160+1
6:J=I
290 IF J THEN J=J-1 ELSE 310
300 IF ABS(A(I)-A(J))<16 AND ABS(B(I)-B(
J))<16 THEN 280 ELSE 290
310 NEXT
320 ' ｶﾞﾒﾝ
330 CLS:LINE(0,0)-(255,191),,B
340 FOR I=0 TO 31:PSET(RND(1)*256,RND(1)
*192),RND(1)*8:NEXT
350 FOR I=1 TO 16:COPY(I*8-8,0)-(I*8-1,7
),1 TO (A(I)-3,B(I)-3):NEXT
360 S=0:X=A(0)+.5:Y=B(0)+.5:V=0:W=0:G=0
370 PRESET(28,196):PRINT #1,USING "SCORE
0  TOP ####";T
380 PUT SPRITE 0,(X-3,Y-4),2
390 PLAY"T240L8M16384S002CCR8D#R8FR8GR40
4D#2.","T240L803S0CCR8D#R8FR8GR4A#2.
400 ' ﾀｰｹﾞｯﾄ
410 M=RND(1)*192+32:N=RND(1)*128+32:I=1
420 IF ABS(M-A(I))<16 AND ABS(N-B(I))<16
 THEN 410
430 IF I<16 THEN I=I+1:GOTO 420
440 IF ABS(M-X)<16 AND ABS(N-Y)<16 THEN
410
450 COPY(0,16)-(7,23),1 TO (M-3,N-3)
460 ' ﾒｲﾝ ﾙｰﾁﾝ
470 B$=INKEY$:IF B$="" THEN 510
480 A=(INSTR(A$,B$)-1) MOD 16+1:IF A=0 O
R A=G OR POINT(A(A),B(A))<8 THEN 510
490 IF G THEN COPY(G*8-8,0)-(G*8-1,7),1
TO (A(G)-3,B(G)-3)
500 G=A:COPY(G*8+120,0)-(G*8+127,7),1 TO
 (A(G)-3,B(G)-3)
510 IF G=0 THEN 470
520 Z=16*((A(G)-X)^2+(B(G)-Y)^2)^-1.5:V=
V+Z*(A(G)-X):W=W+Z*(B(G)-Y)
530 PSET(X,Y),7:X=X+V:Y=Y+W:PUT SPRITE 0
,(X-3,Y-4),2
540 IF X<1 OR X>255 OR Y<1 OR Y>191 THEN
 630
550 P=POINT(X,Y):IF P<8 THEN 470
560 ' ﾊﾞｸﾊﾂ
570 SOUND 7,156:FOR I=0 TO 8:SOUND 10,12
-I:CIRCLE(X,Y),I,2:FOR J=0 TO 31:SOUND 6
,J:NEXT:NEXT:SOUND 10,0
580 LINE(X-8,Y-8)-(X+8,Y+8),0,BF
590 IF P=13 THEN S=S+1:PRESET(76,196):PR
INT #1,USING "####";S:GOTO 410
600 IF POINT(A(G),B(G))=0 THEN G=0:V=0:W
=0
610 GOTO 470
620 ' ｹﾞｰﾑ ｵｰﾊﾞｰ
630 PUT SPRITE 0,(0,216):PRESET(88,96):P
RINT #1,"GAME  OVER":IF S>T THEN T=S
640 PLAY"T240L8V1205ED#DC#C04BA#A05D#4R8
D#R8D#4.ECV10ECV8ECV6EC","T240L8V1205C04
BA#AG#GF#FF#4R8F#R8F#4.GV10GV8GV6G
650 IF STRIG(0) THEN 240 ELSE 650
660 ' ｶﾗｰ
670 DATA 0,0,0,0,0,7,7,0,0,7,0,7
680 DATA 0,7,0,0,7,7,7,7,0,7,7,7
690 DATA 7,0,0,0,4,0,0,0,7,4,0,4
700 DATA 0,0,0,7,7,0,4,4,4,7,7,7
710 ' ｷｬﾗｸﾀ
720 DATA 00,00,10,38,10,00,00,00
```

PROGRAM 3 SOLE SURVIVORリスト

●操作方法は111ページに掲載

```
10 CLEAR300,&HD8FF:DEFINT A-Z:SCREEN5,,0
:COLOR15,4,4:CLS
20 R=RND(-TIME):OPEN"GRP:"AS#1:DEFUSR=&H
D900:DEFUSR1=&H90
30 PSET(30,21):PRINT#1,"WAIT A MOMENT...
"
40 RESTORE770:FOR I=&HD900 TO &HDAE7:REA
D A$:POKE I,VAL("&H"+A$):NEXT
50 FOR I=0 TO 1:LINE(20-2*I,18-2*I)-(180
-2*I,34-2*I),11+I,BF:NEXT
60 RO=1:DL=5000:DIM C$(52)
70 '===MAIN===
80 GOSUB580:K=1:RESTORE
90 FOR I=1 TO 4:READ A$
100 FOR J=1 TO 13
110 C$(K)=A$+HEX$(J)
```

```
120 K=K+1:NEXT J,I
130 FOR I=1 TO 10
140 J=RND(1)*52+1
150 IF C$(J)="" THEN140
160 P$(I)=C$(J):C$(J)=""
170 NEXT
180 CD=6
190 '
200 FOR I=1 TO 5:X=I-1
210 M$=LEFT$(P$(I),1):GOSUB610:N$=RIGHT$
(P$(I),1):GOSUB630
220 LINE(X*36+46,66)-STEP(20,30),15,BF:P
SET(X*36+53,72):PRINT#1,M$
230 Y=84:GOSUB650:GOSUB640:FORJ=0TO200:N
EXTJ
240 NEXT I:FORI=0TO100:NEXT
250 FOR I=0 TO 4
260 LINE(I*36+46,116)-STEP(20,30),2,BF
270 LINE(I*36+49,119)-STEP(14,24),15,B
280 GOSUB640:FORJ=0TO260:NEXTJ
290 NEXT I
300 M$=LEFT$(P$(CD),1):GOSUB610:N$=RIGHT
$(P$(CD),1):GOSUB630
310 LINE((CD-6)*36+46,116)-STEP(20,30),1
5,BF:PSET((CD-6)*36+53,122):PRINT#1,M$
320 X=CD-6:Y=134:GOSUB650:GOSUB640
330 GOSUB690:X=0:SW=0
340 I$=INPUT$(1)
350 IF I$=CHR$(13) THEN 410
360 IF I$=" " THEN SW=NOT SW
370 IF SW THEN C=6:GOSUB670:ELSE C=4:GOS
UB670:GOTO340
380 IF I$=CHR$(28) THEN C=4:GOSUB670:X=X
-1*(X<4)+4*(X=4):C=6:GOSUB670
390 IF I$=CHR$(29) THEN C=4:GOSUB670:X=X
+1*(X>0)-4*(X=0):C=6:GOSUB670
400 GOTO340
410 C=4:GOSUB670:IFNOT SW THEN450
420 COPY(X*36+46,66)-STEP(20,30)TO(0,0),
1:COPY((CD-6)*36+46,116)-STEP(20,30)TO(X
*36+46,66):GOSUB640
430 COPY(0,0)-(20,30),1TO((CD-6)*36+46,1
16):GOSUB640:SWAP P$(X+1),P$(CD)
440 IF CD<10 THEN FORI=0TO200:NEXT
450 CD=CD+1:IF CD<11 THEN FORI=0TO600:NE
XT:GOTO300
460 '
470 K=&HDAF7:FOR I=0 TO 9:POKE K+I*2,ASC
(P$(I+1)):POKE K+I*2+1,VAL("&H"+RIGHT$(P
$(I+1),1)):NEXT
480 R=USR(5)
490 COLOR15,4:PSET(32,162):PRINT#1,"HAND
:";:GOSUB590:YP=VAL(B$)
500 R=USR(10):PSET(32,176):PRINT#1,"BEST
:";:GOSUB590:BP=VAL(B$)
510 IF YP=BP THEN DL=DL+YP:I=5:R=USR1(1)
:GOSUB700 ELSE DL=DL-(BP-YP):DL=-DL*(DL>
0):R=USR1(1):PLAY"V14O3L16CR64C"
520 GOSUB580:I=6
530 IF DL>=20000 THEN GOSUB680:COLOR 7-8
*(I<>6):PRINT#1,"CONGRATULATIONS!":GOSUB
700:I=I+1+3*(I=7):GOTO530
540 IF DL=0 OR RO=10 THEN GOSUB680:PRINT
#1,"   GAME OVER":GOTO540
550 GOSUB690:GOSUB680:PRINT#1," STRIKE A
NY KEY":I$=INPUT$(1)
560 RO=RO+1:LINE(10,40)-(250,200),4,BF:G
OTO80
570 '===SUB===
580 COLOR15,12:PSET(30,21):PRINT#1,USING
"ROUND:##  $:#####";RO;DL:RETURN
590 K=PEEK(&HDAEC):IF K THEN RESTORE740:
FOR I=1 TO K:READ A$,B$:NEXT ELSE A$="NO
 PAIR":B$="0"
600 PRINT#1,A$;" $.";B$:RETURN
610 IF M$="♥" OR M$="♦" THEN COLOR8,15 E
LSE COLOR1,15
620 RETURN
630 N$=MID$("A234567890JQK",VAL("&h"+N$)
,1):RETURN
640 RESTORE730:FORJ=0TO13:READ A:SOUND J
,A:NEXTJ:RETURN
650 IF N$="0" THEN PSET(X*36+52,Y):PRINT
#1,"1":PSET(X*36+57,Y):PRINT#1,"0" ELSE
PSET(X*36+54,Y):PRINT#1,N$
660 RETURN
670 FORI=0TO1:LINE(X*36+45-I,65-I)-STEP(
22+I*2,32+I*2),C,B:NEXT:RETURN
680 COLOR15,4:PRESET(66,46):RETURN
690 IF INKEY$<>"" THEN690 ELSE RETURN
700 J=I-2:PLAY"S9M3000O=I;L64CDEFL8G","S
9M3000O=J;L64GFEDL8C":RETURN
710 '
720 DATA ♥,♦,♣,♠
730 DATA 132,3,90,0,90,0,16,5,16,0,0,52,
3,0
740 DATA ROYAL FLASH,20000,STRAIGHT FLAS
H,10000,FOUR CARDS,5000,FULL HOUSE,3000
750 DATA FLASH,2500,STRAIGHT,2000,THREE
CARDS,1500,TWO PAIRS,1000,ONE PAIR,500
760 '===MAC.DATA===
770 DATA 23,23,7E,32,E7,DA,CD,76,D9,21,E
7,DA,46,21,CA,DA
780 DATA CD,81,D9,3A,E8,DA,FE,05,DA,46,D
9,21,F1,DA,36,01
790 DATA F5,CD,BF,D9,F1,FE,05,C2,5D,D9,2
1,E7,DA,7E,FE,05
800 DATA CA,5D,D9,06,0A,21,CE,DA,CD,81,D
9,3A,E8,DA,FE,05
810 DATA CC,BF,D9,C3,5D,D9,21,E7,DA,7E,2
1,E8,DA,77,87,21
820 DATA F7,DA,11,0B,DB,06,00,4F,ED,B0,C
D,BF,D9,21,E7,DA
830 DATA 46,CD,6E,DA,21,EC,DA,11,F5,DA,0
6,09,1A,B7,CA,72
840 DATA D9,70,1B,10,F7,C9,06,0E,21,E8,D
A,36,00,23,10,FB
850 DATA C9,1E,04,C5,E5,56,AF,32,E8,DA,D
D,21,F7,DA,FD,21
860 DATA 0B,DB,DD,4E,00,7A,B9,C2,AB,D9,F
D,71,00,DD,4E,01
870 DATA FD,71,01,21,E8,DA,34,FD,23,FD,2
3,DD,23,DD,23,10
880 DATA E1,E1,C1,3A,E8,DA,FE,05,D0,1D,C
8,23,C3,83,D9,AF
890 DATA 32,E9,DA,3E,0D,01,1F,DB,DD,21,0
B,DB,21,E8,DA,56
900 DATA DD,BE,01,C2,DF,D9,02,03,21,E9,D
A,34,C3,E7,D9,DD
910 DATA 23,DD,23,15,C2,D0,D9,3D,C2,C8,D
9,3A,E9,DA,FE,05
920 DATA D8,21,EB,DA,36,00,16,00,21,1F,D
B,3A,E9,DA,47,05
930 DATA 7E,23,4E,91,FE,01,C2,16,DA,14,3
E,04,BA,C2,18,DA
940 DATA CD,54,DA,C3,1A,DA,16,00,10,E6,1
1,D2,DA,06,04,C5
950 DATA D5,CD,2E,DA,D1,21,05,00,19,EB,C
1,10,F2,C9,0E,05
960 DATA 21,E9,DA,46,21,1F,DB,1A,BE,CA,4
0,DA,23,10,F8,C9
```

```
970 DATA 13,0D,C2,30,DA,1A,FE,45,C2,50,D
A,21,EB,DA,36,01
980 DATA CD,54,DA,C9,21,F2,DA,36,01,3A,F
1,DA,B7,C8,21,EE
990 DATA DA,36,01,3A,EB,DA,B7,C8,21,ED,D
A,36,01,C9,0E,0D
1000 DATA C5,AF,32,EA,DA,11,F7,DA,13,1A,
B9,C2,82,DA,21,EA
1010 DATA DA,34,13,10,F3,3A,EA,DA,FE,04,
C2,92,DA,21,EF,DA
1020 DATA 36,01,FE,03,C2,9B,DA,21,F3,DA,
34,FE,02,C2,A4,DA
1030 DATA 21,F5,DA,34,C1,0D,C2,70,DA,3A,
F5,DA,FE,02,DA,B6
1040 DATA DA,3E,01,32,F4,DA,3A,F3,DA,FE,
01,D8,C2,C4,DA,3A
1050 DATA F5,DA,B7,C8,3E,01,32,F0,DA,C9,
81,83,82,80,80,82
1060 DATA 83,81,04,03,02,01,0D,03,02,01,
0D,0C,02,01,0D,0C
1070 DATA 0B,01,0D,0C,0B,0A,45,00,00,00,
00,00,00,00,00,00
```

PROGRAM 4 GREATEST F1リスト

●操作方法は111ページに掲載

```
10 '●●●●●● GREATEST F-1 ●●●●●●●●●●●●●●●
20 CLEAR200,&HB000:DEF INTA-Z:ONINTERVAL=
8GOSUB290:DEFUSR=&HC200:DEFUSR1=&HC229:D
EFUSR2=&HC236:DEFUSR3=&HC26B:DEFUSR4=&HC
288:DEFUSR5=&HC2BE:DEFUSR6=&HC2C9:DEFUSR
7=144:E$=CHR$(27)
30 RESTORE400:SCREEN1,0,0:KEYOFF:COLOR7,
4,4:WIDTH30:FORI=0TO8:READA$:FORJ=0TO7:V
POKE&H3800+I*8+J,VAL("&H"+MID$(A$,J*2+1,
2)):NEXTJ,I
40 FORI=0TO9:READA$,B$:FORJ=0TO7:VPOKEAS
C(A$)*8+J,VAL("&H"+MID$(B$,J*2+1,2)):NEX
TJ,I:FORI=0TO4:VPOKE8208+I,VAL("&H"+MID$
("81E08E1FEF",I*2+1,2)):NEXT:AD=&HC200
50 READA$:IFA$<>"!"THENFORI=0TOLEN(A$)¥2
:POKEAD,VAL("&H"+MID$(A$,I*2+1,2)):AD=AD
+1:NEXT:GOTO50
60 U=USR(0):FORI=0TO8:READVX(I),VY(I):NE
XT:TN$="Im-OR":TT#=140.5
70 '●●●●●● COURSE DATA SET ●●●●●●●●●●●●
80 IFSTICK(1)=1THEN120ELSEFORI=0TO4559:P
OKE&HB000+I,152:NEXT
90 RESTORE490:READA$:FORI=0TO23:FORJ=0TO
3:A=128:FORK=0TO7:B=161+((VAL("&H"+MID$(
A$,I*8+J*2+1,2))ANDA)=0)*9:AD=&HB1CE+I*1
52+J*16+K*2:POKEAD,B:POKEAD+1,B:POKEAD+7
6,B:POKEAD+77,B:A=A¥2:NEXTK,J,I
100 FORI=0TO5:POKE&HB1DB+76*I,145:POKE&H
BACC+I,162:NEXT
110 '●●●●●● TITLE ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
120 CLS:LOCATE2,10:INPUT"WHAT IS YOUR NA
ME";N$:IFLEN(N$)>8THEN120ELSECLS:LOCATE0
,3
130 PRINT"              ぅぇぇぇぃ      ぅぇぇぃ"
140 PRINT"   GREATEST ぅぇぃ          ぅぇぃ "
150 PRINT"             ぅぇぇぇぇぃ ぅぇぃ  ぅぇぃ  "
160 PRINT"           ぅぇぃ         ぅぇぇぇぃ  "
170 PRINTE$"Y+$PRESENTED By Im-OR soft":
PRINTE$"Y- "STRING$(180,"。")
180 SOUND7,49:SOUND6,5:FORI=0TO125:PUTSP
RITE0,(I,124),6,3:SOUND8,15:SOUND8,0:NEX
T:PRINTE$"Y)(PRESS SPACE KEY":FORI=0TO1:
I=-STRIG(1)-STRIG(0):NEXT:PLAY"","V1505L
CRCRCRG2","V1105LR54CRCRCRG2":GOSUB380
190 FORI=126TO255STEP2:SOUND8,15:SOUND8,
0:PUTSPRITE0,(I,124),6,3:NEXT:FORI=0TO16
:PRINTE$"Y  "E$"L":NEXT
200 '●●●●●● MAKE SCREEN ●●●●●●●●●●●●●●
210 U=USR1(0):RESTORE510:FORI=0TO7:READX
,Y,A$:LOCATEX,Y:PRINTA$;:NEXT:FORI=5TO17
:LOCATE10,I:PRINT"♣。。。。。。。。。。。。。。♣";:NEXT
220 FORI=1TO25:POKE&HC10A+I,ASC(MID$(" P
RESENTED By Im-OR soft ",I,1)):NEXT:PUTS
PRITE0,(143,87),,7:PRINTE$"Y&!"N$:PRINTE
$"Y!-NAME:";TN$:LOCATE13,2:PRINTUSING"TI
ME:###.#";TT#
230 '●●●●●● MAIN ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
240 POKE&HC1D1,20:POKE&HC1D2,9:U=USR2(0)
:POKE&HC1D3,0:POKE&HC1D4,7:POKE&HC1D6,0:
X=20:Y=9:G=0:T=1:T#(0)=0:TM#=0:PLAY"","V
1505LCRCRCRG2","V1105LR54CRCRCRG2":GOSUB
380:TIME=0
250 IFPEEK(&HC1D6)=0THENH=PEEK(&HC1D4)EL
SEH=PEEK(&HC1D8):A=PEEK(&HC1D7):A=A-1:PO
KE&HC1D7,A:IFA=0THENPOKE&HC1D6,0
260 IFPEEK(&HC1D3)=0THEN280ELSEDX=X+VX(H
):DY=Y+VY(H):A=PEEK(&HB000+DY*76+DX):IFA
=162THENG=1ELSEIFA=152THENGOSUB310ELSEIF
A=145ANDGTHENGOSUB330
270 X=DX:Y=DY
280 POKE&HC1D1,X:POKE&HC1D2,Y:U=USR2(0):
U=USR3(0):U=USR6(0):A=PEEK(&HC1D3):TM#=(
TIME¥6)/10:LOCATE2,17:PRINTUSING"###km/h
";A*25:LOCATE0,T+8:PRINTUSING"#:###.#";T
;TM#:LOCATE0,14:PRINTUSING"####.#";T#(0)
+TM#:FORI=0TO(8-A)*18:NEXT:GOTO250
290 INTERVALOFF:U=USR4(0):U=USR5(0):INTE
RVALON:RETURN
300 '●●●●●● DON! ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
310 POKE&HC1D3,0:POKE&HC1D6,0:U=USR7(0):
SOUND7,56:PLAY"","O3V15C64":GOSUB380:RET
URN280
320 '●●●●●● GOAL! ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
330 G=0:X=X-1:POKE&HC1D1,X:U=USR2(0):T#(
T)=TM#:A=USR7(0):SOUND7,56:PLAY"O5V15L32
FCGC","O6V15L32FCGC":GOSUB380:T#(0)=T#(0
)+TM#:T=T+1:IFT<4THENTIME=0:RETURNELSERE
TURN340
340 INTERVALOFF:LOCATE0,14:PRINTUSING"##
##.#";T#(0):FORI=0TO1500:NEXT
350 IFT#(0)<TT#THENTT#=T#(0):TN$=N$:PRIN
TE$"Y## You are GREATEST DRIVER! ":A=USR
7(0):SOUND7,28:PLAY"V1505L32C4.R16CR32CR
32CR32GRG2","V1403L32C4.R1602ER32ER32ER3
203CRC2","S9M2000L32C4.R16CR32CR32CR32CR
32CR32CR32L64CCCCCCC":GOSUB380:INTERVALO
FF
360 FORI=0TO1:I=-STRIG(1)-STRIG(0):NEXT:
```

PROGRAM 5 音痴衰弱リスト

●操作方法は111ページに掲載

```
10 DEFINTA-Z:CLS:INPUT"HOW MANY PLAYERS
(1or2) ";DP:DP=(DP=2)
20 SCREEN5:COLOR15,4,4:CLS:R=RND(-TIME):
OPEN"GRP:"AS#1:LV=1
30 FOR I=0 TO 1:LINE(14-2*I,16-2*I)-(166
-2*I,32-2*I),11+I,BF:NEXT
40 '===INIT.===
50 CR=65:DC=0:OP=0:MS=0:P1=0:P2=0:RT=8:G
OSUB320
60 LINE(68,62)-STEP(120,120),13,BF
70 FOR Y=62 TO 152 STEP30
80 FOR X=68 TO 158 STEP30
90 C=15:GOSUB310:COLOR,13:PRESET(X+12,Y+
12):PRINT#1,CHR$(CR)
100 CR=CR+1:NEXTX,Y
110 DIM LC(15):GOSUB350:PRINT#1,"WAIT A
MOMENT"
120 READ A:FOR I=1 TO 2
130 J=RND(1)*16
140 IF LC(J)=0 THEN LC(J)=A:DC=DC+1 ELSE
130
150 NEXT:IF DC<>16 THEN120
160 IF INKEY$<>"" THEN160 ELSE GOSUB370
170 '===MAIN===
180 GOSUB360:T1$=I$:T1=ASC(I$)-65:TN=T1:
IF LC(TN)=0 THEN180
190 GOSUB380
200 GOSUB360:IF I$=T1$ THEN200 ELSE TN=A
SC(I$)-65:IF LC(TN)=0 THEN200
210 GOSUB380
220 IF LC(TN)=LC(T1) THEN M=1:RT=RT-1:GO
SUB410:GOSUB420:TN=T1:GOSUB410:GOSUB420
ELSE M=0:MS=MS-(NOT DP):OP=NOT OP:GOTO24
0
230 IF DP THEN IF OP THEN P2=P2+1 ELSE P
1=P1+1
240 GOSUB350:IF M THEN PRINT#1,"    MATCH
!" ELSE PRINT#1,"     MISS!"
250 FORI=0TO1200:NEXT:GOSUB370:GOSUB320
260 IF MS=10 THEN GOSUB350:PRINT#1,"  GA
ME OVER":GOTO260
270 IF RT=0 THEN PLAY"V15O6L10GL18AGER20
ER20EDEFEE.":IF LV=5 THEN290 ELSE GOSUB3
50:PRINT#1," HIT ANY KEY":I$=INPUT$(1):L
V=LV+1:ERASE LC:GOTO50
280 IF INKEY$<>"" THEN270 ELSE170
290 GOSUB350:PRINT#1,"      END     ":GOTO
290
300 '===SUB===
310 LINE(X,Y)-STEP(30,30),C,B:RETURN
320 PSET(22,19):COLOR,12:PRINT#1,USING"L
EVEL:#";LV;
330 IF DP THEN COLOR3-12*OP:PRINT#1,USIN
G" P1:#";P1;:COLOR12*OP+15:PRINT#1,USING
" P2:#";P2:COLOR15:RETURN
340 PRINT#1,USING"  MISS:##";MS:RETURN
350 COLOR,4:PRESET(74,44):RETURN
360 I$=INPUT$(1):I$=CHR$(ASC(I$)+32*(I$>
"Z")):IF I$<"A" OR I$>"P" THEN360 ELSE R
ETURN
370 LINE(74,44)-STEP(100,10),4,BF:RETURN
380 GOSUB410:C=6:GOSUB310
390 PLAY"V15L4N=LC(TN);":FORI=0TO500:NEX
T:C=15:GOSUB310
400 RETURN
410 X=68+(TNMOD4)*30:Y=62+(TN-(TNMOD4))/
4*30:RETURN
420 LINE(X+1,Y+1)-STEP(28,28),2,BF:LC(TN
)=0:RETURN
430 '===ROUND DATA===
440 DATA 10,16,33,48,60,66,75,87
450 DATA 21,26,34,47,52,64,69,73
460 DATA 24,36,40,43,50,53,57,67
470 DATA 36,38,40,41,43,45,47,48
480 DATA 36,37,38,39,40,41,42,43
```

```
PUTSPRITE0,(0,192),6,3:GOTO120
370 '●●●●●● WAIT ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
380 INTERVALOFF:FORI=0TO0:I=PLAY(0):NEXT
:INTERVALON:RETURN
390 '●●●●●● SPRITE DATA ●●●●●●●●●●●●●●●●
400 DATA88693EFC3F384C81,3C18BDBD18BDFFA
5,144ADDAE75B8162C,EC40ED7F7FED40EC,2C16
B875AEDD4A14,A5FFBD18BDBD183C,34681DAE75
BB5228,3702B7FEFEB70237,2852BB75AE1D6834
410 '●●●●●● FONT DATA ●●●●●●●●●●●●●●●●●●
420 DATA ♠,FEFDFBF7EFDFBF7F,♥,7FBFDFEFF7
FBFDFE,♣,FFFFFFFFFFFFFFFF,い,FF00FC00F000
C000,う,010007001F007F00,え,FF00FF00FF00FF
00,あ,3C3C3C3C3C3C3C3C,く,0F0F0F0FF0F0F0F0
,。,FFDFFFFFFBFFBFFF,「,FFDFFFFFFBFFBFFF
430 '●●●●●● MACHINE LANGUAGE ●●●●●●●●●●●
440 DATA 21D703CD4A00CB3FCB3F470E20A1200
578CB3920F879CB21B1CB21B1B0CD4D002B7CB52
0DEC90000,21801801E0013E8ACD5600C9,3AD1C
14F2132AE060009E53AD2C14F114C00CD4A31E11
9060D11AC18C5E5D5010D00CD5C00D121200019E
BE1014C0009C110E9C9
450 DATA 3E01CDD80021D3C1B77E2804FE08C83
43E03CDD800B7C87EB7C835C9,3E01CDD50021D4
C146FE03280BFE07C07E3D200C3E0818087E3CFE
0920023E0177B8C823237EB7C03AD3C1D606D83C
77237723 70C9,3AD4C121021BCD4D00C9
460 DATA 3AD3C1B720075F3E08CD9300C93AD3C
1CB27CB27CB270000473EFF905F3E00CD9300210
FC37EFE112808235E23CD930018F33AD6C1B7C83
E071E36CD93003E0D1E0ACD9300C908100100 0B2
00C00073E0D0A11
470 DATA !,,,,-1,1,-1,1,,1,1,,1,-1,1,-1,
,-1,-1
480 '●●●●●● COURSE DATA ●●●●●●●●●●●●●●●●
490 DATA7FFF80FCFFFFC3FEFFFFC7FEE003CF9E
E3FF8F3CF7FF1E787 7001CF077FFFCFE73FFF87F
7000000F7F87FFE73FCFFFF71FEFFFF701EE007F
03CEF87F079CFC3E0F39FE001E7FDFFC3C7FCFFE
783F87FFF000000FFFFFFFFEFFFFFFFE7FFFFFFC
500 '●●●●●● SCREEN DATA ●●●●●●●●●●●●●●●●
510 DATA 0,1,GREATEST,1,2,DRIVER,0,5,NAM
E,0,8,TIME,0,13,TOTAL,0,16,SPEED,10,4,♥♣
♣♣♣♣♣♣♣♣♣♣♣♣♠,10,18,♠♣♣♣♣♣♣♣♣♣♣♣♣♣♥
```

売ります買います

応募の方法と注意

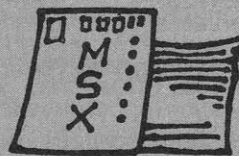
●指定の応募用紙に必要事項をていねいに、はっきりと書き、必ず封書で"売ります買いますコーナー係"と明記してください。
●パソコン等は、メーカー名、機種名を正確に記入してください。
●価格等の記載は誤解のないよう、はっきりと記入してください。
●通信販売等、営利を目的として、このコーナーは利用できません。
●ディスク版のソフトは、このコーナーに応募することはできません。また、取引内容が公序良俗に反するものは掲載できません。
●掲載は抽選とします。
●編集部では、掲載内容の取り消しや、お問い合わせには、いっさい応じられません。内容の確認、交渉は直接、当事者間で行なってください。
●このコーナーを利用しての取引はトラブルのないよう誠意をもって行なってください。万一、取引の不履行などのトラブルが生じた場合、編集部ではいっさいの責任を負いません。
●取引を確実にし、トラブルを防ぐために、当事者間での金銭および物品の授受は"手渡し"もしくは郵便局の"代金引換郵便"、運送会社の"代金集金代行サービス"などをご利用することをおすすめします（詳細につきましては、郵便局、または、このサービスを行なっている運送会社にお問い合わせください）。

売ります買います応募用紙

※自分が応募するコーナーを選び、はっきりといで囲んでください。　①売ります　②買います　③交換します

●アスキー日本語ワープロ
MSX-Write（カートリッジ）を
10,000円で売ります。連絡は往
復はがきでお願いします。
〒107-24　見本
東京都港区南青山6-11-1
MSXマガジン編集部
青山太郎

※18歳未満の方は保護者の署名捺印が必要です。保護者氏名　捺印

あて先

〒107-24
東京都港区南青山6-11-1
スリーエフ南青山ビル
(株)アスキー
MSXマガジン編集部
売ります買いますコーナー係

売ります

●シャープRGBシステムチューナーCZ-6TU-BK（ブラック、新品同様）を2万円で。連絡は往復はがきで。
〒665 兵庫県宝塚市宝梅1-1-21
馬場敏宏

●アスキー日本語ワープロMSX-WriteⅡを1万2500円で。連絡は往復はがきで。
〒491 愛知県一宮市千秋町加納馬場字大山36　浅野秀和

●グラディウスを1000円、グラディウス2を2000円、沙羅曼蛇を2500円、MSX用ディーヴァを500円で（箱、マニュアルなし）。連絡は往復はがきで。
〒359 埼玉県所沢市泉町1863-49
山森裕介

●パナソニックのFS-4500とハイドライドⅢ、めぞん一刻、アレスタ、激突ペナントレースを全部で5万円くらいで。連絡は往復はがきで。
〒299-43　千葉県長生郡長生村中之郷632　河野良彦

●アイワのデータレコーダDR-20（新品同様）を3000円で。連絡は往復はがき。
〒161 東京都新宿区下落合2-21-2 RB15　山本大吾

●コナミのワープロソフト（漢字ROM付き）を1万円で、ソニーの通信カートリッジHBI-300を1万円で。連絡は往復はがきで。
〒213 川崎市宮前区野川3140　富士アパート4-101　覚張賢一郎

●FS-4600F用の48ドット毛筆書体ROMPACK（FS-SRO23）を5000円で。連絡は往復はがきで。
〒431-31　静岡県浜松市有玉北町1278　砂子満

●ソニーHB-F500を1万5000円で。連絡は往復はがきで。
〒059-34 北海道浦河郡荻伏町10-1　三好正明

●サンヨーWAVY23を1万円で。連絡は往復はがきで。
〒417 静岡県富士市吉原1-6-3
石川貴浩

●信長の野望・全国版を3000円、麻雀悟空、クリムゾンを各2000円、ドラゴンクエストⅡ（MSX1）を1500円、太陽の神殿、めぞん一刻、アシュギーネ復讐の炎を各1000円で。全部ROM版。連絡は往復はがきで。
〒467 愛知県名古屋市瑞穂区堀田通り2-1 丸美シャトー高辻387
小野公大

●サンヨーPHC-33（データレコーダ内蔵）を1万6000円、パナソニックFS-A1Fを3万円で。どちらか一方も可。連絡は往復はがきで。
〒861-34　熊本県上益城郡矢部町金内64　西山晃一

●ヤマハCX7128＋SFG05＋YK20を5万円で。連絡は往復はがきで。
〒657 神戸市灘区篠原南町1-2-20
中岡重見

●パナソニックFS-A1と悪魔城ドラキュラ、ファンタジーゾーンをあわせて1万8000円で。連絡は往復はがきで。
〒387 長野県更埴市野高場1-25-2
石浦天童

●パナソニックFS-A1WSXを5万円で。箱、付属品一式あり。連絡は往復はがきで。
〒557 大阪市西成区千本南1-4-20
下茂富男

●スーパー大戦略、京都龍の寺殺人事件、マッドライダーを計5000～6000円で。全部ROM。連絡は往復はがきで。
〒565 大阪府吹田市千里山西6-64-7　チサト荘　山瀬暢士

●ソニーMSX2＋HB-F1XDJを3万5000円、ソニーMSX2 HB-F1XD＋FMPACを2万円、ソニーMSX HB-101＋16KRAMを5000円で。連絡は62円切手を同封した封書で。
〒360 埼玉県熊谷市熊谷2037　いづみマンション303号　竹内和広

●ソニー日本語カートリッジHBI-J1を8000円で。連絡は往復はがきで。
〒922 石川県加賀市大聖寺錦城ヶ丘121　松本和昌

●ゴーファーの野望、アレスタ、めぞん一刻完結篇、ハイドライド3(MSX2)、激ペナを各2500円以上で。すべて箱、説明書付き。連絡は往復はがきで。
〒064 札幌市中央区南11西8 3-12-203 黒田倍美

●パナソニックFS-5000F2(FDD2ドライブ)と、MSXベーしっ君を4万5000円で。連絡は往復はがきで。
〒166 東京都杉並区高円寺南5-3-5-B103 山越敏生

買います

●パナソフトのパナ・アミューズメントカートリッジを。往復はがきに値段を書いて連絡をお願いします。
〒524-01 滋賀県守山市水保町1150番地の19 久國正吉

●21ピン端子付きディスプレイを1万円で買います。価格応相談。連絡は往復はがきで。
〒280 千葉市川石町360 林英雄

●漢字ROM（メーカーは問わず）を4000〜5000円で。連絡は往復はがきで。
〒654-01 神戸市須磨区中落合4-1-454-103 今川孔雄

●ぎゅわんぶらあ自己中心派＋ぎゅわんぶらあ自己中心派2をあわせて1万円で。連絡は往復はがきで。
〒176 東京都練馬区豊玉上1-21 大和督

●ソニーHB-F1XDJ（箱、説明書、付属品すべてあるもの）を2万8000円ぐらいで。連絡は62円切手を同封した封書で。
〒240-01 神奈川県横須賀市佐島517 菱沼徳久

●MSX用RGBモニターを安値で。はがきに価格と機種名を明記してください。
〒912 福井県大野市美川町9-17 玉木秀幸

●ヤマハYIS805/256を8万円で。連絡は往復はがきで。
〒132 東京都江戸川区春江町2-43-16 田島悦幸

●アスキー日本語ワープロMSX-Writeを5000円で。連絡は往復はがきで。
〒074 北海道深川市一条3-26 篠原伸人

●ヤマハMIDIマクロ＆モニタYRM-33を5000円で。連絡は電話で（20時以降）。
〒673 兵庫県明石市大蔵天神町5-12 津野政英 ☎078-911-8614

交換します

●私のスーパー大戦略、シャロムをあなたの三國志(4メガROM)と。連絡は電話で。
〒950-12 新潟県白根市小蔵子2037-4 片野誠 ☎025-373-5575

●私の松下A1mkⅡ、コナミの激ペナ、光栄ジンギスカン（ROM）を、あなたのソニーか松下のディスク内蔵MSX2と。連絡は往復はがきで。
〒192 東京都八王子市子安町1-43-2 岡田伸也

●あなたのアレスタ、めぞん一刻完結篇、ゼビウス、R・TYPEを私のパロディウス、ハイドライド3と。ともに箱、説明書あり。連絡は往復はがきで。
〒088-05 北海道白糠郡白糠町庶路一区 山口信浩

キリトリ線

売ります買います応募用紙

※自分が応募するコーナーを選び、はっきりと○で囲んでください。

①売ります　②買います　③交換します

●

〒

※18歳未満の方は保護者の署名捺印が必要です。保護者氏名

捺印

STAFF

発行人——塚本慶一郎
編集人・編集長——小島　文隆
副編集長——金矢八十男
編集スタッフ——宮川　隆　本田　文貴　中村　優子　清水早百合　高橋　敦子　田川　実　菅沢美佐子　山下　信行
制作スタッフ——荒井　清和　小山　俊介　成谷実穂子　福田　純子
校正——唐木　緑
編集協力——上野　利幸　土方　幸和　千倉　真理　山田　裕司　小栗　恭也　林　英明　小林　仁　木村早知子　吉田　孝広　吉田　哲馬　森岡　憲一　鈴木　義人　大庭　聖子　泉　和子　東谷　保幸　栗原　和子
制作協力——三輪　悦子　スタジオB4　CYGNUS　渡辺　葉子　下田佳代子　樋口　陽子　井沢　利昭　辻　秀和　長峯　健　古川　誠之　中島　英之
アメリカ在住——トム・ランドルフ
フォトグラフ——水科　人士　八木澤芳彦
イラスト——佐久間良一　桜　玉吉　桜沢エリカ　宮嶋美奈子　城戸　房子　岩村　実樹　なかのたかし　水口　幸広　望月　明　今井　美保　ボビーn　石井　裕子　及川　達郎　池上　明子

情報電話のご案内

MSXマガジン編集部では、24時間、テープによって、アフターケアなどの情報を流しております。

☎03-486-1824

また、本誌の内容についてのお問い合わせ、ご質問は、祝・祭日を除く、毎週火曜日から木曜日の午後2時から4時までで、お願いいたします。係員が直接お答えいたします。ただし、会議や打ち合わせ、あるいは取材などのために、一時、係員による情報電話の応対を休止している場合もございます。その折りには、テープによるご案内になります。ご了承くださいませ。

次号では、吉田建設、吉田工務店などのMマガ謹製コンストラクションツールで作成したオリジナルゲームの応募の中から、とくに優秀作を集め発表したいと考えているぞ。これは絶対に買いだね！

3月号は2月8日発売!　予価500円

おたよりのあて先　〒107-24 東京都港区南青山6-11-1 スリーエフ南青山ビル(株)アスキー　MSXマガジン編集部「OOO」係

1059002

MSX2/MSX2+用 統合化ソフト

HALNOTE

新発売

ワープロソフトを持っている人に朗報!!

便利がおいしいGCALC(ジーカルク)セット

¥19,800

表計算が自由自在。

どんなグラフも思いのまま。

GCALCは、栄養満点の

MSX2/MSX2+のごちそうだ。

HALNOTEワクワクキャンペーン

1/15日(月) 13:00〜17:00
ダイイチ広島
パソコンCITY
〒780 広島市中区大手町1-4-1
(広電紙屋町下車)
TEL.082-248-4343

1/27日(土) 13:00〜17:00
ロケット3号店 3F
〒101 千代田区外神田1-4-6
(JR秋葉原駅下車)
TEL.03-257-0003

1/28日(日) 13:00〜17:00
星電社三宮本店
本館6階 C・SPACE
〒650 神戸市中央区三宮町1-5-8
(JR/阪急/阪神/地下駅 三宮駅下車
三宮センター街内)
TEL.078-391-8171

新

写真が、イラストが、
簡単に画像に取り込める。

ハンディスキャナ -MSX2

●ハンディスキャナ
(スキャナ本体・HALSCANカートリッジ
付属ソフト・ACアダプタ)
HIS-60・24,800円(税別)

●GCALC(ジーカルク)セット
(HALNOTEカートリッジ、GCALC)
……HNS-200・19,800円

●HALNOTE基本3点セット
(HALNOTEカートリッジ、日本語ワープロ、
図形プロセッサ)……HNS-100・29,800円

●GCALC(ジーカルク)…HNS-104・14,800円

●GCARD(ジーカード)…HNS-103・12,800円

●Gterm (ジーターム)…HNS-101・10,000円

●代筆プロセッサ"直子の代筆"
……HNS-102・ 8,800円

●HALNOTE用ポインティングデバイス
COBAUSE HTB-60・14,800円

※価格には、消費税は含まれておりません。

★ご注意
新発売のGCALCセットは表計算専用のもので他のHALNOTEアプリケーションソフトの併用は、できません。

株式会社 HAL研究所
〒101 東京都千代田区神田須田町2-6-5OS'85ビル5F TEL.03-252-5561

MSXマガジン
2
平成2年2月1日発行 第8巻 第2号
昭和59年2月6日第三種郵便物認可
発行人 塚本慶一郎
編集人 小島 文隆
発行所 株式会社アスキー
〒107-24 東京都港区南青山6-11-1 スリーエフ南青山ビル
☎03・486・7111（大代表）
☎03・486・4505（編集部）
特別定価500円（本体485円）

Printed in Japan 大日本印刷
雑誌 12081-02